ISSN 0989-5450

AMIGA® NEWS

Amiga® News

AMIGA 90

70000 Amigos, plus de 100 stands, l'invasion des cartes 24 bits, c'était à Cologne.

Dossier

La carte XT et les disques durs.

Tests

KCS Power PC Board

Turboprint Professional

Vidéo

Broadcast Titler

Le YETi sent l'eau de Cologne

Musique

La pratique de Bars & Pipes

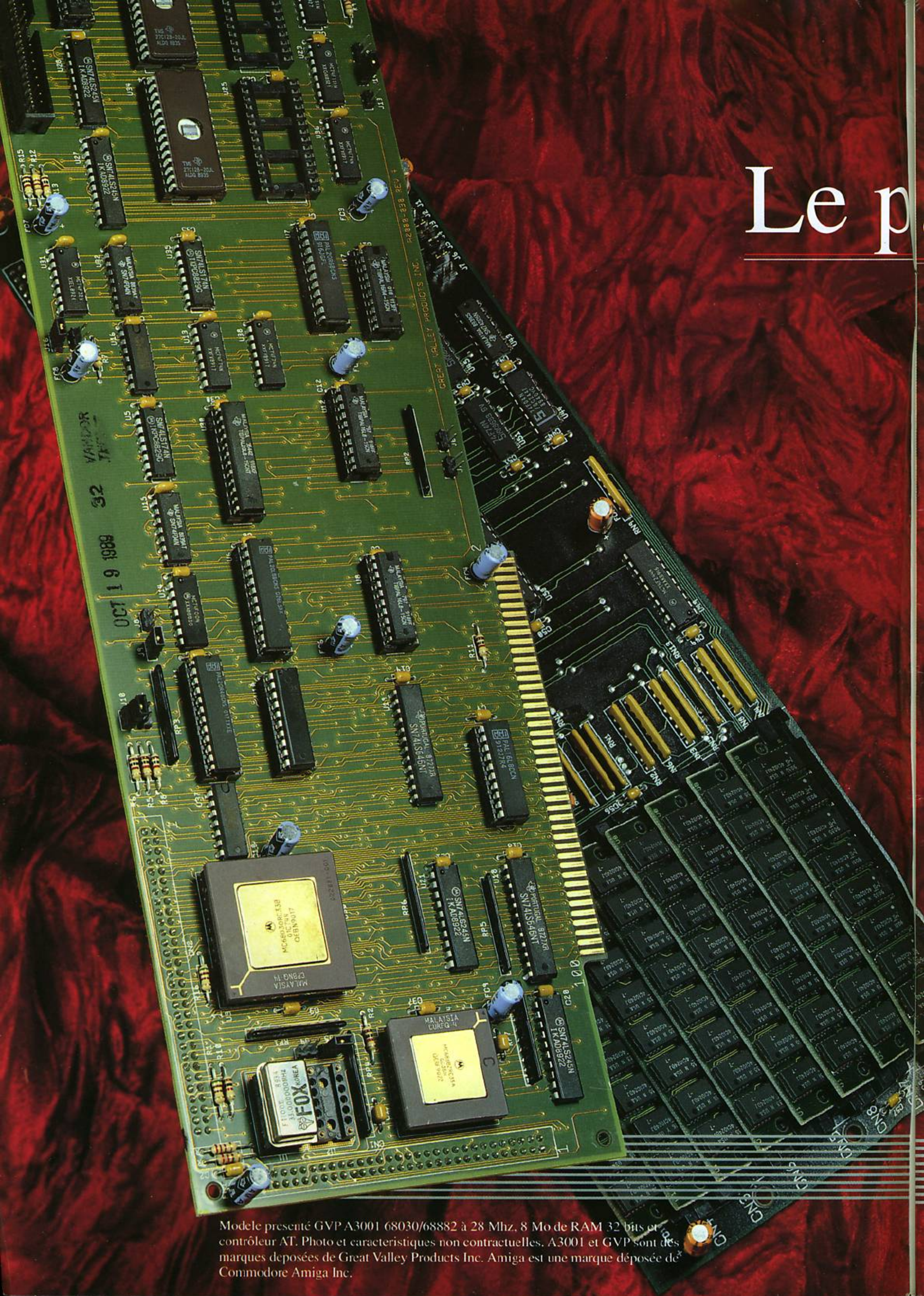
Le "Scratcher"

Mézossi...



Decembre 1990
No. 31
Suisse 7.80 FS
Belgique 185 FB
Canada $5.75

... les news, le penchant oblique, Batchman définitivement coin C, Roméo et son Blitter, le DP chez vous avec HERMES, DEEP, les P.A


Le p

aradoxe du temps

La perfection est avant tout une question de temps, pour y accéder et la surpasser. Excellent paradoxe pour des cartes conçues pour gagner du temps !

Aujourd'hui, seul dépositaire de la plus haute technologie (68030 à 50 Mhz pour Amiga), GVP détient un acquis précieux pour la maîtrise des prochaines technologies (68040...). Mais alors, que reste-t-il des cartes de maintenant ?

Il reste une sensation de confort, puissance et sécurité que seuls les utilisateurs de GVP A3001 connaissent*.

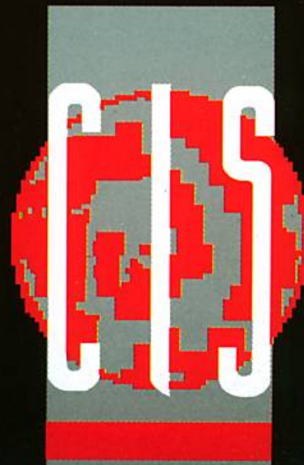
Offrant les meilleures performances, les cartes accélératrices GVP adaptent l'Amiga à votre rythme de travail : vous n'attendez plus votre disque dur pour accéder à vos programmes et données; vous n'hésitez plus à visualiser les hypothèses les plus avancées pour créer vos images de synthèse ou mettre en page vos documents. Les vitesses de traitement dynamisent votre créativité.

C'est pourquoi vous ne pouvez plus renoncer à la perfection. GVP a donc conçu ses cartes de façon évolutive et nous vous garantissons cette évolution par nos programmes permanents de remise à niveau**.

A cet instant, la perfection existe (... et coûte beaucoup moins cher qu'une DeLorean) : GVP A3001/50 Mhz - 200*si*.

GVP

Les produits GVP sont distribués en France par CIS T: (16) 56-374-378



* ... également connue des possesseurs de DeLorean.
** Valable uniquement pour toute carte achetée auprès des Points Démo A3001 et Revendeurs Agréés CIS/GVP (liste sur simple appel au : (16) 56 - 374 - 378) et portant l'etiquette de garantie CIS.

SOMMAIRE

Edito 5

News 6
Amiga 90 à Cologne 14
Le DISK A-NEWS No.2 13
EL YETi à Cologne 19

Tests Hardware 22
KCS Power PC
DIGI-PUNCH

La trame du YETi 24
Broadc....
Le PeNcHaNt De NoËl 26
Oblique !
La portée 28
Des NEWS, Bars & Pipes

Test SOFT 30
TurboPrint

Dossier 33
Un disque dur côté PC

Le coin C 40
Alphabetisier
Du C par SQUONK 44
Les pointeurs de fonction
Le Blitter de Roméo 46
UNIX arrive 47
AMIX et MINIX
Cédric explique... 49
Les réseaux, Usenet
et le reste... (1ere partie)

Les jeux du D-P 50
Les jeux du KéKé 51

Domaine Grand Public 53
DP sur 3615 DEEP 57

Le courrier 58

Les P.A, les clubs 60
l'abonnement

EDITO

A peine revenus de notre escapade gemanique à l'AMIGA 90 de Cologne, nous enfourchons dans la joie nos machines à traiter le texte et l'image. Vous allez avoir droit à un compte rendu complet assorti de photos saisissantes

Et voila des news, des news, des news

Mais comme l'actualité aurait par trop tendance à gouverner le monde en ces jours troubles, nous ne négligerons pas le A : Un dossier assez définitif sur les disques durs de la carte passerelle, du C, du C pointu, de l'UNIX, du MINIX, une introduction aux réseaux mondiaux et du DomPub.

Enfin, et avant de vous laisser partir à la découverte du No.31, nous souhaitons nous excuser auprès de nos abonnés pour le retard de livraison incommensurable dont a souffert le numéro précédent. Si cela se reproduit, nous descendrons un employé de la société de routage tous les quarts d'heures.

Neige, sapin, boule, crèche et bûche.

FrEDchef

A-NEWS est édité et publié par
NewsEdition
SARL de Presse au Capital de 2000 F
à BP 56- 24500 Eymet
TEL : 53-58-71-46
Directeur de la Publication :
Bruce LEPPER
Redacteur en Chef :
Frédéric AUTECHAUD
... Et tous vos nouveaux amis :
Philippe RULLEAU, Nicolas FOURNEL, Philippe DUCALET, Cédric BEUST, Stéphane BERTRAND, Pascal JANIN, Christian SAGER, Laurent-Pierre GILLIARD, Michel STEMPIN, Marcel DURUFLET, Xavier LECLERCQ, le BUGSS et l'équipe d'HERMES Diffusion.

Notre couverture

"C'est noël à ZA Blis" par Frédéric BOULLIER
Modellage, casting, eclairage et prise de son par l'artiste. Calcul de l'image 24 bits en 2048x1536 par Sculpt 4D V4.09c. Visualisation finale avec MIXATOR. Flashage sur EKTA 4x5 par TECSOFT Images à METZ. (des précisions dans nos NEWS).

INDEX DES ANNONCEURS

A.M.I.E : p.17
ATTILA PDS : p.7
ASCii Nice : p.13
ATELIER NUMERIQUE : p.35
BAB MICRO : E1, E2, E3, E4
BUS+ : p.9, p.25, p.31
CIS : p.2/3, p.61, p.64
CLEMENT INFORMATIQUE : p.11
ESAT Software : p.37
ESSONNE MAILING : p.21
INFOLOGS : p.23
LOAD - JMD COM : p.45
MEGAVISION : p.27
MICRO PUNCH : p.47
PDS FREE LINE : p.62, p.63
SEREL : p.43
SSL GB : p.4
SYLLOGISME : p.19
TRINOLOGY INFO : p.15
A2i : p.59

Ben Phister Quitte la France

Benjamin Phister quitte Commodore France et nous avons voulu lui souhaiter bonne chance et lui faire part de notre regret de le voir partir.

Originaire de Los Angeles et Directeur Technique chez *Commodore France* depuis 1986, Benjamin est depuis longtemps l'incontournable partenaire des développeurs français et la référence des éditeurs. Il n'a eu de cesse depuis son arrivée d'animer l'équipe du support technique et de promouvoir le développement de nouveaux produits. Parfaitement bilingue, il est donc un collaborateur apprécié de Commodore Allemagne et de Commodore International (Westchester, Pennsylvannie).

Benjamin est reconnu unanimement pour sa gentillesse, son efficacité et son hônnêteté professionnelle. A l'âge de 35 ans, il quittera donc à la fin de cette année la Direction du Support Technique composé de 9 personnes(*), pour prendre la responsabilité du Développement Logiciels sur CDTV à Westchester, au sein du Service des Projets Spéciaux dirigé par Gail Wellington.

De fait, nous espérons que sa présence efficace auprès des instances de décision permettra à la langue française de ne pas être la laissée-pour-compte des projets de développement.

Alors , AU REVOIR Benjamin, et à bientôt...

Selon nos sources, le futur Directeur Technique sera Roger Dufour, actuellement Directeur Technique chez VICTOR. Sa prévalence naturelle pour l'univers MS-Dos l'amènerait sans doute à être secondé pour le côté Amiga par le frétillant Nicolas Coste.

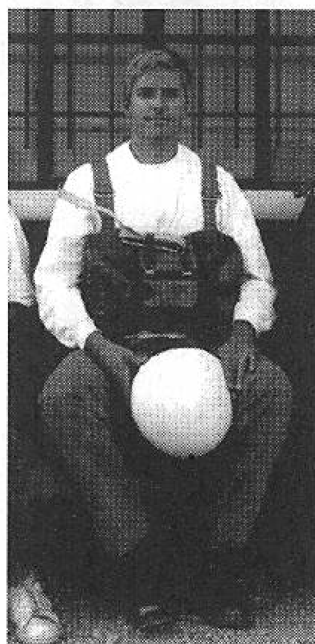
(*) L'equipe Support Technique de Commodore France: Du côté AMIGA: Nicolas COSTE, Francis POULAIN et Pascal KASMERZIACK. Do côté PC: Jean-Luc CHOUIN, François BOUET, Thierry PEROCHAIN et Edouard TONNEAU. Les Assistantes Techniques: les efficaces et adorables Marie-Christine NOELTNER et Géraldine THOMAS.

Comptatelier

C'est la saison des comptas sur Amiga! Suite à notre test le mois dernier de deux comptas familiaux, nous avons recu l'annonce de **Comptatelier**, destiné aux artisans et petites entreprises.

Il a été développé sur le gestionnaire de fichiers *Superbase Pro* par l'**Atelier de Créations Informatiques**, Montelier (26).

D'après l'éditeur, ce programme va enfin vous permettre d'utiliser votre Amiga pour gérer vos écritures comptables. Voici ses fonctions vitales:


Ready to launch the Baby ?

Multi-societes, multi-exercices, protection par mot de passe, plan comptable intégré, grand livre, journaux auxiliaires, balances, consultation de comptes, collectifs, declaration de TVA, etc.

Comptatelier est utilisable sur A500, A2000 et A3000. Configuration nécessaire: 1Mo de RAM et un disque dur. L'installation sur disque dur est très simple - une icône à faire glisser. La disquette programme comporte un programme permettant d'importer une comptabilité déjà existante.

Le prix de 3200FHT comprend le programme, le fichier SB-Pro et le dongle de protection. Suivi technique assuré par téléphone. *(Atelier de Créations Informatiques, Les Tournesols, 26120 Montélier, tél 75-71-93-07)*

EPS sur Amiga

Amiga Encapsulated Postscript (AEPS) est un nouveau standard reconnu par *Commodore* pour la visualisation de graphismes postscript en format Encapsulated Postscript (EPS) sur l'écran de l'Amiga.

Le standard a été amélioré par Pixelations, éditeur du logiciel ***Pixelscript*** qui permet l'utilisation de fichiers postscript sur des imprimantes matricielles.

Les fichiers EPS sont des instructions graphiques Postscript qui peuvent être insérées dans d'autres fichiers Postscript et lues par d'autres systèmes d'ordinateurs (Mac, IBM) connaissant le langage Postscript. Ces fichiers s'avèrent effectivement transportables, mais ils ne sont pas visualisables à l'écran, ce qui est gênant.

Le format AEPS est une dérivée spécifiquement Amiga de EPS qui associe le code EPS à un fichier IFF standard Amiga affichable. Résultat: l'Amiga sera capable d'afficher une représentation des graphismes EPS importés d'autres systèmes.

Pixelations annonce la disponibilité de **Pixelations Postscript Series**, des fonts postscript directement utilisables par PixelScript et aussi configurables pour Professional Page, PageSetter, Publishing Partner Master, Excellence , City Desk, ProWrite, Proscript et Shakespeare. Pixelations vend aussi des disquettes de clip-art Postscript en format AEPS.

(Pixelations, PO Box 547, Northborough, MA 01532, USA, tél 508-393-7866)

CONCOURS 3D... Un peu de patience!

Patrick Conconi nous comunique:

Vous avez été plus de 40 à participer à notre concours 3D sponsorisé par Daniel Instruments et Dynamic Computer de Geneve.

Nous sommes le 24 Novembre, et je viens de faire une première présélection de vos animations et images. J'ai presque perdu plus de temps à défaire vos emballages qu'à visionner vos fichiers. Il faut dire que certains se sont donnés de la peine pour mettre un maximum de papier, carton et plastique...

Je suis surpris, très surpris de la qualité de vos fichiers et fasciné de voir l'imagination que vous avez. Dans les trucs géants que nous avons reçus, il y a: Une anim de 6.5 Mo, une vidéo VHS de 2,5 minutes, une image qui demande 17Mo de ram pour être calculée. Pour rester plus normal, d'autres ont étudiés le mouvement du corps humain avec un réalisme effarant, d'autres ont réalisé des transformations géniales... Bref, nous ne sommes pas sortis de l'auberge pour désigner les trois gagnants de ce concours. Je prévois une longue, très longue soirée et des débats animés!

Nous serons quatre à juger vos oeuvres que nous allons noter, chacun en fonction de nos goûts. Nous ferons les comptes et désignerons les gagnants. Parmi les jurés se trouvent: Une infographiste, deux architectes et un prof de dessin.

Un des buts de ce concours, était de faire une deuxième disquette d'objets 3D domaine public. Ayant mal exprimé cette condition, près des trois quarts d'entrevous n'ont pas compris qu'il fallait envoyer le fichier Sculpt ou Silver de votre image. C'est dommage, les plus belles réalisations ne deviendront pas DP. Nous ferons donc des disquettes des meilleures anim et des plus belles images que vous pourrez vous procurer chez vos fournisseurs de DP préférés.

Résultats dans le numéro de Janvier avec une liste du classement des présélectionnées.

-Patrick

Piraté!

Cela peut arriver à tout-le-monde, et au mois de Septembre c'était au tour d'***A-News*** de se faire piraté.

Un distributeur de notre journal en Belgique qui n'était pas d'accord avec des informations dans un article par **Xavier Leclercq** ("***Le disque dur du bidouilleur***", page 30) a tout bonnement collé sur une partie de l'article une étiquette avec son nom et adresse, cachant les noms et adresses de deux autres sociétés.

Les noms ainsi cachées étaient ceux de Design System, 32 rue St Martin, 7500 Tournai (tél 69-21-46-90) et UNIT (tél 16-20-67-36). Nous avons recu l'assurance de Amiga City, Bruxelles qu'un tel incident ne se repetera pas.

Mr Albert Maertens de UNIT, qui ne vend qu'aux distributeurs, nous informe qu'il est actuellement en rupture de stock de l'interface.

Le prix de ce produit chez Amiga City est de 3990FB (environ 665FF) et selon cette société il n'y a pas d'option autoboot. Pour les questions de compatibilité, il est essentiel de s'assurer que l'interface marche avec votre contrôleur avant de l'acEr.

Enfin, pour terminer sur une note plus heureux, Xavier nous informe que le nouveau emulateur AT ATonce de Vortex marche parfaitement avec ce contrôleur bon marché...

Niouzettes de l'etranger

Avec le **IR Remote Controller**, simulez un vidéodisque avec votre magnétoscope!

Cette petite boîte se branche sur la sortie parallèle de l'Amiga et se charge de contrôler un magnétoscope ou autre machine équipée d'une entrée "IR remote".

Un premier logiciel recherche une séquence vidéo définie, bascule votre moniteur en mode vidéo (à condition que le moniteur soutienne ce mode), et affiche la séquence. Un deuxième logiciel contôle les opérations telles Avance Rapide, Play, et Stop. Prix $200.

(Edu-Vid Research, PO Box 149 Pembina ND 58271, tél 204-668-2062)

Sept cent options dans les menus! C'est une des caractéristiques de ***ReSource '030***, un **désassembleur ultra-rapide** écrit en code 68030 par **DigiSoft**, une société Australienne, et vendu aux Etats Unis par **The Puzzle Factory**. Il existe aussi Macro68, un assembleur utilisant la nouvelle syntaxe Motorola. (the Puzzle Factory, PO Box 986, Veneta, OR 97486, tél 503-935-3709.)

Lake Forest Logic annonce ***A.D.A.P.T.***, un nouvel assembleur 68030 et linker pour l'Amiga avec ports Arexx, au prix de $120. *(28101 Ballard Rd, Lake Forest, Il 60045, tél 312-816-6666)*

Voici un **nouveau driver pour les imprimantes HP Deskjet** et Deskjet Plus: **DJHelper** comporte un écran de contrôle similaire à celui de Preferences, il permet un positionnement précis des graphismes, sélection du nombre de lignes par pouce, possibilité de redéfinir les niveaux de gris, etc. Prix $50, ou $25 pour les possesseurs du driver Super-DJ. *(Creative Focus, PO Box 580, Chenango Bridge, NY 13745, USA, tél 607-648-4082)*

La société Ricketts Inc vend pour $50 un convertisseur permettant de **brancher un clavier IBM sur l'Amiga 1000**, et pour $15 un câble permettant la même opération sur un 2000. *(8611 E 63 St South, Derby, KS 67037, USA, tél 316-522-9204.)*

MicroTouch Systems présente un écran tactil haute résolution et driver pour l'Amiga. Le contrôleur avec écran pour

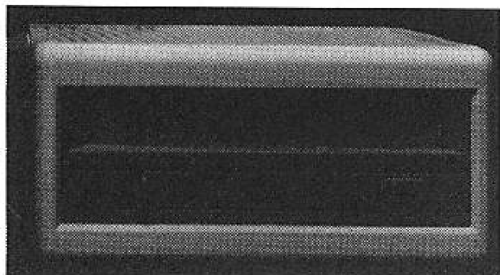


moniteur 13 pouces est vendu pour $895, et le driver logiciel coûte $395 supplémentaires. Compatible avec tous les logiciels (émulation des deux boutons de la souris sur l'écran). (55 Jonspin Rd, Wilmington, MA 01887 USA, tél 508-694-9900)

AVT, éditeur de XCad Professional, annonce ***XCAD 3D*, premier logiciel de CAD sur l'Amiga pour construction en fil-de-fer et modelage de surface**. Son but est de permettre le création rapide de modèles et dessins en 3D avec une précision jusqu'à un millionième de millimètre.

Ses caractéristiques: base de données 3D; vue dynamique avec rotation sur XY ou Z; perspective en temps réel (point de vue définissable); rendering en temps réel; supprime automatiquement les lignes cachées; menus définissables par l'utilisateur; surfaces - planar, cylindre tabulé surface de révolution; imprimantes - Preferences et pen plotters HPGL; 4096 couleurs. (*Hazlitt Mews, Hazlitt Road, London W14 OJZ, Angleterre*).

Si vous dépensez beaucoup en achetant des disquettes de domaine public voici un produit intéressant: le **Xetec CD-Rom pour tous Amigas.** Avec chaque CD-Rom, Xetec livre un disque laser qui



Xetec CD Rom

s'appelle "Fish & More" où se trouve la collection Fred Fish jusqu'au numéro 360 et d'autres logiciels du domaine public pour un total de plus de 400 Mo de data. Les mêmes logiciels achetés sur 400 disquettes coûteraient 10000F!

Le lecteur Xetex interne pour A2000 est vendu au prix de $600 aux USA (ou $700 pour le modèle externe). Alors, faites vos comptes.

Mais attendez! Le Xetec lit les disques laser au standard ISO 9660/High Sierra. Les mêmes disques seront lisibles par le future CDTV de Commodore, et sans doute par le future CDTV périphérique pour Amiga qu'a promis Commodore. C'est à dire que Fish and More et d'autres CD-Roms de cette nature, contenant l'équivalent de 750 disquettes, vont peut-être faire partie de notre réalité quotidienne plus rapidement qu'on pourrait le penser.

(Xetec, 2804 Arnold Rod, Salina, Ks 67401, USA, tél 913-827-0685, FAX 913-827-6023).

Pagestream 2.1 (qui sera commercialisé en France sous le nom de ***Publishing Partner Master*** par Upgrade Editions) promet les fonts Compugraphic Intellifont, et Adobe Type 1 (et bien sûr le format Pagestream) jusqu'à la définition maximale de l'écran et/ou de l'imprimante de type Postscript ou matricielle!

Voici quelques autres caractéristiques :

- Plus de 1000 pages par document
- Surface de travail autour de la page (un objet peut chevaucher la bordure de la page)
- Création d'une page de jusqu'à 400x400 mètres avec texte à la taille appropriée!
- Courbes et polygones de Bézier
- Importation de fichiers EPS en pro venance du monde IBM avec affichage d'entêtes TIFF
- Soutien des fonts Adobe Bitmap .ABF
- Importation et MODIF ICATION des Clips de Professional Draw
- Importation de tous formats IFF - HAM, SHAM, DYNAMIC HI-RES, DYNAMIC LO-RES/BEAM, 24-BIT
- Importation de TIFF, EPS (Mac, IBM, EPSF), GEM, IMG, Aegis Draw, Dr2D, Degas, MacPaint, et Neochrome.

(*Upgrade Editions, 30 rue Coriolis, 75012 Paris*)

New Horizons annonce QuickWrite un nouveau traitement de texte bas de gamme qui est compatible avec ProWrite. QuickWrite est rapide et comprend un correcteur d'orthographe de 50 000 mots (oui, en anglais bien sur, mais New Horizons à recemment annoncé la disponibilité d'un dictionnaire français pour ProWrite, le plus dur est fait...), publi-postage, macros, Arexx, et une fonction date et heure.

Un point intéressant: QuickWrite sait exporter et importer des fichiers lisibles par ***Professional Page*** et sera donc idéale pour la préparation d'articles destinés à une mise en page sous ProPage.

Son prix: $75. Date de disponibilité: fin 1990. (*New Horizons, PO Box 43167, Austin TX 78745, tél 512-328-6650, FAX 512-328-1925*)

Actualités - France

Bus Plus:

CRSager l'avait remarqué à l'Amiga-World de Vienne; nous l'avons vu à l'Amiga90 de Köln; et maintenant Bus Plus l'importe en France ... C'est la combinaison scanner-fax-imprimante-copieuse de Print Technik.

Cette machine est née sous forme de FAX aux normes Group 3, 9600 Baud. Les ingénieurs de Print Technik ont vu son potentiel non seulement comme un FAX capable de fonctionner indépendamment de l'Amiga (évitant ainsi les problèmes de Gourou nocturne qui peuvent survenir pour un FAX qui est dépendant de l'ordinateur), mais aussi comme imprimante et scanner 200 dpi avec 16 niveaux de gris et une vitesse d'impression de 180 cps en émulation NecP6. Elle comporte en plus une fonction photocopie. Son format: A4. Son prix: environ 9500F TTC.

Bus Plus propose aussi un Scanner Professionnel 600 dpi à 64 niveaux de gris, avec un logiciel de reconnaissance de caractères. Ce scanner A4 avec son logiciel et documentation en français sont vendus au prix d'environ 9500F, et pour une utilisation professionnelle il vous faut 3Mo de mémoire disponible. Il y a une fonction zoom, et un mode "teach-in" pour l'apprendre à reconnaître de nouveaux styles d'écriture.

Bus Plus prépare un pack interface pour scanner 24-bit couleur professionnel basé sur Epson GT 4000 et Epson GT 6000, d'une résolution allant jusqu'à 600 dpi. Le pack comprendra le nouveau logiciel The Art Department d'ASDG, le câble et l'interface pour connecter le scanner à l'Amiga. Il permettra, entre autre, le traitement des couleurs et la production de sélections couleurs pour imprimerie.

Vous vous souvenez du MouseMaster de Bus Plus testé par Roméo au mois de septembre? Il permet l'utilisation simultanée de deux joysticks sans déconnecter la souris. La bonne nouvelle est que son prix soit passé de 195F au lieu de 290F. (*Bus Plus, 41 rue Barrault, 75013 Paris, tél 1-45-80-05-66, FAX 1-45-88-63-82*).

Essonne Mailing:

Essonne Mailing vient de conclure plusieurs accords de distribution avec des éditeurs et fabricants américains et allemands.

- La société d'Evry devient distributeur pour la France des produits d'Applied Engineering, une société américaine bien connue pour ses produits pour les ordinateurs Apple, qui se lance maintenant sur le marché Amiga.

Les premiers produits importés par

VOUS RECHERCHEZ ... BUS+ VOUS PROPOSE

NOUVEAU

IVS

TRUMPCARD

CARTES CONTROLEUR ET DISQUES DUR

TRUMPCARD PROFESSIONAL

(A2000-A500)

La carte contrôleur SCSI La plus rapide du monde (transfère les données plus vite que son ombre ! Jusqu'à 1.9 Mega-Octet par seconde sous Dperf2).

Grâce à son procédé exclusif SCSI-SHARE il est possible de connecter plusieurs disques durs à plusieurs ordinateurs (jusqu'à 7 UC).

Et toujours la TRUMPCARD qui, elle aussi, est rapide et confortable.

TRUMPCARD PROFESSIONAL A2000	2.250 F.
TRUMPCARD PROFESSIONAL A500 (avec boîtier)	2.550 F.
A2000	
TRUMPCARD PRO HC40Q QUANTUM 40 Q (19 mS)	6.000 F.
TRUMPCARD PRO HC52Q QUANTUM LP525 (14 mS)	6.250 F.
TRUMPCARD PRO HC80Q QUANTUM 40 Q (19 mS)	7.950 F.
TRUMPCARD PRO HC105Q QUANTUM 105 Q (19 mS)	9.250 F.
A500	
TRUMPCARD PRO 500/40Q QUANTUM 40 Q (19 mS)	6.400 F.
TRUMPCARD PRO 500/52Q QUANTUM LP525 (14 mS)	6.650 F.
TRUMPCARD PRO 500/80Q QUANTUM 40 Q (19 mS)	8.250 F.
TRUMPCARD PRO 500/105Q QUANTUM 105 Q (19 mS)	9.650 F.

TRUMPCARD A2000	1.650 F.
TRUMPCARD A500 (avec boîtier)	1.950 F.
A2000	
TRUMPCARD HC40Q QUANTUM 40 Q (19 mS)	5.400 F.
TRUMPCARD HC52Q QUANTUM LP525 (14 mS)	5.650 F.
TRUMPCARD HC60 SEAGATE 177N (28 mS)	5.450 F.
TRUMPCARD HC80Q QUANTUM 40 Q (19 mS)	7.450 F.
TRUMPCARD HC105Q QUANTUM 105 Q (19 mS)	8.650 F.
A500	
TRUMPCARD 500/40Q QUANTUM 40 Q (19 mS)	5.700 F.
TRUMPCARD 500/52Q QUANTUM LP525 (14 mS)	6.950 F.
TRUMPCARD 500/80Q QUANTUM 40 Q (19 mS)	7.750 F.
TRUMPCARD 500/105Q QUANTUM 105 Q (19 mS)	9.950 F.

Boîtier externe A500

pour Trumpcard Professional et Trumpcard.

SOURIS INFRA ROUGE (PRACTICAL SOLUTIONS)

La souris sans câble. A vous la liberté. Vous pouvez vous éloigner de votre Amiga et travailler à l'aise.

La souris la plus recherchée de France et d'ailleurs...

Prix .... 770 F.

NOUVEAU

EXPANSION SYSTEMS

La carte BaseBoard vous donne la puissance de l'AMIGA 2000 au prix de l'AMIGA 500.

- Extension de la mémoire jusqu'à 4 Mo.
- Carte fille de 2 Mo portant la mémoire à 6 Mo.
- Se place dans le connecteur de l'A501.
- Horloge avec pile.
- 100% compatible avec les logiciels AMIGA
- 100% compatible avec Fat Agnus et Super Fat Agnus.

BASEBOARD peuplée OK	995 F.
2MO	2.895 F.
4MO	4.895 F.
6MO	5.995 F.
Carte fille XRAM BOARD peuplée 512K	1.250 F.

EXTENSIONS MEMOIRE

8-UP ! (DIP)
2/8 MO
(A2000)
MICROBOTICS

2 MO .... 1.790 F.	4 MO .... 2.990 F.
6 MO .... 3.990 F.	8 MO .... 4.990 F.

EXTENSION MEMOIRE

512 K avec interrupteur et horloge.

A500 **490 F.**

NORDIC POWER

La cartouche d'action Amiga.

Prix .... 875 F.

MOUSE MASTER (PRACTICAL SOLUTIONS)

Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga.

Il existe un moyen simple de passer de la souris au joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit !

Prix .... 195F.

NOUVEAU

NOUVEAU

PRINT TECHNIK

PROFESSIONAL SCANNER AMIGA (A500, A2000, A3000)

- Scanner à plat, format A4, avec « ampoule blanche » et mécanisme de haute précision assurant 600 DPI « vrais » en direction verticale pour obtenir de meilleurs résultats.
- Capacités de scan de 75 à 600 DPI.
- Compatible avec toutes les résolutions Amiga.
- Impression directe sur HP LaserJet.
- Livré avec OCR Junior, logiciel de reconnaissance de caractères de grande qualité.
- 3 MO de mémoire recommandés pour une bonne utilisation.

Prix : 9.500 F.

KCS

POWER PC BOARD (A500)

Prix : .... 3.700 F.

TRILOGIC

AMIGA AUDIO DIGITIZER

CHOISSISSEZ ENTRE LA VERSION MONO OU STEREO

Les deux digitaliseurs (samplers) Amiga vous offrent le meilleur rapport qualité/prix.

La fréquence et la dimension de l'échantillon sont déterminées simplement par le logiciel que vous utilisez. Fonctionne avec Audiomaster I & II, Perfect Sound, Future Sound, ProSound, Datel sampler et Sonix, etc. ... Livré avec câble de connection et « Sound Workshop », Disquette DP.

AUDIODIGITIZER MONO	345 F.
AUDIODIGITIZER STEREO	495 F.

SAMPLER MK2

Le SAMPLER STEREO Amiga le PLUS RAPIDE (1 million d'échantillon par seconde). • Des SUPER résultats avec CD AUDIO. • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON. • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (passthrough). • Reste connecté même hors utilisation. • Livré avec câbles, disquette. • En option adaptateur automatique d'impression. Prix 580F.

MINIAMP 3

L'amplificateur compact stéréo 4 Watt par canal qui équipe le système Miniamp 5. Il est livré complet avec câbles et alimentation. Il fonctionne avec vos propres haut-parleurs d'impédance 4-32 Ohms ou la plupart des écouteurs.

Prix .... 360 F.

MINIAMP 4

Ensemble comprenant le Miniamp 3 et deux haut-parleurs coniques de 114 mm. Prix .... 530 F.

MINIAMP 5

Se compose d'un amplificateur 4 Watt par canal, est équipé d'une commande de réglage de volume. Il est livré complet avec câbles, alimentation et deux enceintes format bibliothèque, haute qualité, trois voies comprenant un tweeter, un sqwaker et un woofer....

Miniamps5 vous offre la qualité ultime dans le domaine de la mini hi-fi, peut aussi être utilisé avec stéréo personnelle, cassetophone, claviers, etc. ...

Prix .... 895 F.

INTERFACE MIDI

INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000

Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT ET D'UNE THROUGH et en plus OUT de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur.

La souplesse de votre interface en est grandement augmentée.

Prix .... 510 F.

DISTRIBUTEURS

PARIS ET REGION PARISIENNE • A.M.I.E. (11e) • ATELIER NUMERIQUE (11e) • RUN INFORMATIQUE (13e) • PHASE INFORMATIQUE (14e) • VIDEOSHOP (1; 12e, 14e)

PROVINCE • (06) NICE ASCI INFORMATIQUE • (13) MARSEILLE A.M.I.E. INFOLOGS POINT IMAGE • (21) DIJON DIALOG INFORMATIQUE • (26) MONTELIMAR Ets VILLARD • (30) ALES MAISON ET LOISIRS • (31) TOULOUSE ULTIMA et VOLUMM • (35) RENNES MICRO C • (37) TOURS LEADER INFORMATIQUE • (62) BILLY MONTIGNY MICROTECH • (64) BAYONNE B.A.B. MICRO • (67) STRASBOURG MICRO CENTER • (68) COLMAR CONSER INFORMATIQUE • (69) LYON Ets. GELAIN • (71) CHALONS S/SAONE ESPACE PROGICIEL • (78) RAMBOUILLET TURBOPROJECT

CONDITIONS GENERALES DE VENTE : Nos prix s'entendent TTC, départ Paris, paiement comptant • Base cours US$, Livre sterling au 01/01/90 • PORT métropole : Carte et Disques durs : 70 F. - Autres produits : 30 F.

BON DE COMMANDE BUS PLUS

A ENVOYEZ AVEC VOTRE REGLEMENT AMIGA..........

BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS — Tél. (1) 45 80 05 66 - Fax 45 88 63 82

NOM ....

ADRESSE ....

VILLE .... CODE POSTAL

Date .... Signature ....

Je vous passe commande de :

Qté.	ARTICLE	PRIX unit.

FRAIS DE PORT ....

TOTAL ....

☐ CHEQUE ☐ CCP Carte Bancaire

expire à..........

Crédit CREG • Expédition colissimo dans toute la France

Essonne Mailing sont:

● les modems Datalink 2000 (interne pour A2000, prix 1890F ou 2280F avec option SendFax pour l'envoi sans la réception de télécopies), et Datalink Express (externe, 2390F ou 2790F avec option SendFax). Ces deux modems 2400 baud sont équipés en standard du système de compression de data MNP, qui peut effectivement doubler la vitesse d'envoi de data (équivalent d'un modem 4800 baud)

● les cartes d'extension mémoire RamWorks 2000 et RamWorks 500

● le lecteur haute densité externe AEHD 1.52 Mo (doc française maintenant disponible).

● le lecteur externe AE880K

Essonne Mailing distribue l'ensemble des produits de la société américaine Progressive Peripherals:

. le nouveau logiciel ***3D Professional***.

. Le digitaliser vidéo **Frame Grabber** PAL (modèle couleur et modèle 256 niveaux de gris), 9590F

. en fin d'année, le **Vidéo Blender** (mélangeur vidéo 16 millions de couleurs).

. en préparation, le **VideoMaster 32**, une carte 16 millions de couleurs avec option digit temps réel. Cette carte à double frame-buffer pour Amiga 2000 et 3000 est équipée d'un processeur graphique 32-bits de la dernière génération, le 34020 de Texas Instruments. L'affichage du frame-buffer est d'une résolution de 800 x 600 et 1024x512 en 16 millions de couleurs. Effets spéciaux sur l'image en temps réel: agrandissements ou réductions, incrustations, solarisations, polarisations, zoom 8:1, retournements, inversions, rotations et effets programmés par l'utilisateur. Il y a une zône (*Ed: Tiens, encore lui, mais cette fois il porte un chapeau!*) de programmation et de stockage de données de 1 Mo extensible à 8 Mo. Cette carte sera disponible début 1991 en version 32 ou 40MHz (prix non communiqué).

Et comme les bonnes choses n'arrivent jamais seules, VideoMaster 32 sera accompagné d'un logiciel de dessin 24-bits, VideoCanvas 24, avec palette de 16 millions de couleurs. Il comportera une zône (sic) de travail déplaçable dans la limite de 1024x2048 pixels, mise à jour de l'affichage en temps réel, allocation possible de 8 zônes de travail pour 8 scènes successives, et un zoom temps-réel rapport 8:1. Des images IFF déjà créées peuvent être passées et sauvegardées en 24 bits.

. Carte réseaux Double Talk (compatible AppleTalk, mais deux fois plus vite quand il n'y a que des Amigas connectés). Disponible fin 1990.

. Egalement en préparation, une carte 68040 pour Amiga 3000 avec une fonction de compression de données. Elle se connecte sur le slot processeur, tourne à 25MHz, et utilise un cache . Chaque cache a 64 zônes indépendantes, et le mode burst est automatiquement démarré pendant l'accès DRam. La compression de données se fait en temps réel, jusqu'à 1/10ème de la taille originale. Le prix: 15 990FTTC.

- Essonne Mailing a conclu un accord avec la société Allemande **BSC** pour des produits **ALF** et **FileRunner** (test bientôt de l'interface ALF dans ***A-News***).

Et enfin Essonne Mailing distribue les **tablettes graphiques Easyl** d'Anakin Research, au prix de 3990F (avec documentation en français).

Trinology

Nouveau-venu sur la scène de l'Amiga en France, **Trinology Informatique** SARL est la filiale française d'une firme allemande, Frank Strauß Elektronik (FSE) de Kaiserslautern, fournisseurs de disques durs et autres périphériques pour Amiga, Atari, Macintosh et PC.

Trinology a établi ses bureaux à Forbach, non loin de la frontière allemande - et de la maison mère! Nous esperons tester certains de ses produits dans un proche avenir.

(Trinology Informatique SARL, ZI de la Heid, rue Paul Henri Spaak, Stiring-Wendel, 57607 Forbach Cedex, tél 87-88-40-44, FAX 87-85-14-91)

RAM pour A500

La société **AZI Ingenierie Informatique** annonce qu'elle distribue exclusivement une extension mémoire de 1.5 Mo pour Amiga 500 (avec adaptateur pour le circuit Gary) au prix de 1390FTTC. La société cherche des revendeurs. *(AZI Informatique, 4 rue St Charles, 72000 Le Mans, tél 43-287-985, FAX 43-239-201)*

LOAD - un nouveau serveur

La société **J.M.D. Communication** annonce l'ouverture de **LOAD**, un serveur vidéotex accessible par Minitel (3615 LOAD) qui se décrit comme le point de rencontre des passionnés d'informatique.

Dans un communiqué LOAD présente les atouts suivants:

"● Messagerie internationale: en étant connecté sur LOAD vous pouvez dialoguer en direct avec les six continents où nous comptons déjà de nombreux utilisateurs. Le dialogue se fait en temps réel. Vous envoyez un message, vous recevez la réponse aussitôt, et cela avec n'importe quel point de la planète. Voila qui est bien moins cher qu'une conversation téléphonique..

"●Banque de logiciels du domaine public pour Amiga, ST, et PC

"●Nombreuses rubriques spécialisées... lire ou écrire des informations classées par catégories (ordinateurs, langages, hardwares, softwares, trucs et astuces, petites annonces, etc..

"●Et aussi les salons privés ou 5 personnes peuvent discuter entre elles, et les boîtes aux lettres, pour envoyer et recevoir du courrier à travers toute la planète."

Une disquette contenant les utilitaires nécessaires pour télécharger est disponible chez JMD pour 45F. JMD remercie les sociétés SICOMM et TECSOFT, ainsi que le group Wild Copper, pour leur collaboration au démarrage de LOAD. *(3615 LOAD, boîte aux lettres LOAD; ou J.M.D. Communication, 13 rue de Champagne, 57157 Marly)*

Le Minitel en 80 colonnes - très agréable!

Restons sur Minitel avec une breve introduction à 36-16 MCOM, un service de telechargement de logiciels et echange d'informations sur Amiga, PC, Atari et systèmes UNIX.

Voici quelques détails communiqués par MCOM:

. Il est possible de se connecter par diférents paliers de taxation. Il existe un acces 3614 code 176020367, un acces 36-16 code MCOM et des acces télé-informatiques.

. L'acces 3616 permet le telechargement (Download) des programmes de la base de logiciels, l'acces aux boîtes aux lettres et aux NEWS. Une lettre peut être un fichier binaire, il est donc possible de l'écrire sur son ordinateur et de l'envoyer ensuite (Upload) dans la bal d'un utilisateur.

. L'acces 3614 permet aussi l'Upload/Dowload en BAL et en NEWS mais ne permet pas le Dowload de la base de logiciels. De plus, cet acces est multi-terminaux, c'est à dire qu'il permet de se connecter à MCOM en 80 colonnes avec un Minitel 1B ou un terminal VT100 par exemple. Attention, cet acces est limité a un certain nombre d'acces simultanés (gratuité oblige).

. Il est possible de se connecter sur MCOM à partir de tout point du globe possedant un reseau X25 interconnecté.

. En 3614 dialogue international avec des passionnés d'info.

. Des 'News', ce sont des dossiers ou des utilisateurs font part de leurs connaissances, de leurs problèmes dans un domaine donné (il existe par exemple les News ANEWS, AMIGA et LANGAGE C).

Il est possible de créer une NEWS en faisant la demande aux sysops. Il existe par exemple la NEWS de l'association ARDII, qui est liée à la creation d'image de synthèse sur Amiga et Mac. *(Mediatel, 25 rue du Vieux Palais, 76000 Rouen, tél 35-71-98-84)*

The Disc Company

The Disk Company annonce **Amiga 500 Genlock**, qui pour un prix de 1499F permet à l'utilisateur de mélanger des graphismes de l'Amiga avec des images d'une vidéo. Il est compatible avec tous les logiciels vidéo pour Amiga et comprend un moniteur de sorties RGB pour un affichage net et une sortie PAL standard pour

enregistrer avec n'importe quel magnétoscope

Alterimage est une solution complète vidéo qui comprend l'Amiga 500 genlock avec des câbles, des logiciels de transformation de graphismes, logiciels FX, un programme de dessin, des polices de caractères vidéos et des esquisses.

Alteraudio comporte le logiciel Tiger Cub, une interface MIDI et 2 disquettes de sons (999.50). Harmoni est un séquencer Midi 24-pistes (499F, test bientôt), et Midi Connector, comme son nom l'indique, est une interface midi (349F)

(The Disk Company, 60 rue Marcel Dassault, 92100 Boulogne, tél 1-49-10-99-95, FAX 1-47-61-17-46)

Vidéo Pro

SIPTVA est le nom du groupement associatif **Soissons Image Production Tele Video Associés**, groupement qui gère un studio vidéo professionnel équipé et qui propose des services de toutes sortes: écriture, scénario, films d'entreprise, publicitaires, documentaires, tournage, prise de son, montage, infographie, incrustations, traduction, doublage, transcodage, etc etc.

Vous le dites, ils le font.

Ils sont, bien sûr, équipé en Amiga.

(SIPTVA, 18 Place F.Marquigny, 02200 Soissons, tél 23-74-50-35)

FRANCE - DIVERS

Un Amiga chez les Soviets!

Du 13 au 21 octobre 90, une délégation rochelaise est allée dans le cadre d'échanges culturels à Pétrozavodsk, ville d'URSS jumelée à La Rochelle. Hervé Godreuil raconte:

"Le 3ème oeiL, l'équipe audiovisuelle du Carré Amelot (organisme de formation), emportait dans ses bagages des films et reportages vidéo et un AMIGA 500 (+accessoires). Une mauvaise surprise attendait les Rochelais à Pétrozavodsk: l'alimentation de l'A500 n'avait pas supporté le voyage.

"Mais grâce à la compétence et à l'ingéniosité de Konstantin Gvozdev, directeur technique de la future télévision locale PétroNet, et de son équipe la panne a été réparée et il a été possible de faire trois démonstrations des possibilités graphiques de l'Amiga auprès des responsables de la télévision locale PétroNet et de la télé carelienne. De plus, des contacts ont été pris avec la télévision par câble de Léningrad.

"Résultat: Un groupe de Soviétiques suivra l'année prochaine, à La Rochelle un stage en infographie chez Carré Amelot.

"Je tiens pour finir à souligner le dynamisme et la gentillesse de Alexander E.Nickolajev, directeur des programmes de PétroNet sans qui rien n'aurait été possible à Pétrozavodsk."

(Le 3ème oeiL/Carré Amelot, La Rochelle)

Nous annonçons avec quelques années-lumières de retard la naissance de **THE SOUNDMATES**, service qui distribue des échantillons sur Ensoniq EPS, Roland 550 et W30 et bien sûr ...Amiga.

Le nombre de disquettes déjà disponible sur Amiga dépasse les 30 et sera très prochainement porté à 40. Les collections Amiga distribuées sont les Sonix Data Disks, les disquettes de données Soundtracker du DP, des disquettes d'échantillons réalisées par Amigos et Grizu, et des disquettes home-made remplies d'échantillons effectués à partir des synthés leaders du marché: Korg T3, M1; Roland U20, D50, W30; Yamaha V50...

Les tarifs varient de 20 à 40F, et The Soundmates offre de distribuer les échantillons réalisés par les lecteurs d'A-News en DP ou avec rémunération. Pour tout renseignement écrivez chez F. Ducoulombier, 57 rue de Valenciennes, 59230 St Amand les eaux. Catalogue contre 2 timbres à 2.30F - précisez votre matériel.

Atacom: Bonnes et Mauvaises

"Le Club Atacom a deux mauvaises nouvelles à vous apprendre", nous écrit son Vice President Alain Piednoël.

"Le serveur 3614 Mustel * Atacom est mort, faute de moyens financiers. La section Atari ST est désormais fermée par manque d'activités. Par contre nous avons deux bonnes nouvelles:

1) La cotisation annuelle pour l'adhésion au club (exclusivement Amiga) est descendue à 150F.

2) Vous avez maintenant la possibilité de vous inscrire au LOGICLUB uniquement, contre 50F par an. Le Logiclub est le club d'achats, de ventes (depot-vente) et d'echanges de vos logiciels originaux.

"Pour tout renseignements, écrire à Atacom, BP15, 50130 Octeville - Joyeux Noël et bonne année à tous!"

ASCII et Commodore des "coups de pub"

Le magasin ASCII informatique à Nice a été recouvert d'une fausse paroie rocheuse en polystyrène peint pour le presentation de l'Amiga 3000 sur la Côte d'Azur.

Le patron, Mr Jean Paul Olivari, expliquait: "Les logos d'ASCII et de COMMODORE jailliront de cette rocaille comme pour illustrer le desire de briser le coté figé et irrégulier de la pierre..."

Deux ouvertures dans la paroie laissaient apparaître des écrans vidéo geant affichant des animations crées sur Amiga.

Commodore, pour sa part, a enfin fait entendre le nom "Amiga" à la télé. Des spots juste avant les infos du soir montrent un groupe de personnages racontant, les unes après les autres, les merveilles de leurs vies. Le dernier tourne vers le camera et intone, d'une voix majestueux, "Mons fils a un Amiga". On a envie d'ajouter, "C'est tout".

Canon: des Baisses

Canon France annonce des baisses de prix suivants:

. L'imprimante bulle d'encre BJ-130e baisse de 6995FHT à 5900FHT

. l'imprimante laser LBP-4 baisse de 13600HT à 11750FHT

. Le scanner haut de gamme IX-30F baisse de 10800FHT à 8800FHT.

Le Zone Gris recrute

On nous signale un nouveau dérapage dans la terrifiante "ZONE GRIS". Après l'infortuné Serge HAMMOUCHE, tragiquement englouti en plein milieu du courrier de notre numéro 28, voici venu le tour de la société PRESSIMAGE qui, d'émotion, en a fait un journal. Domaine Public MAG, 15 FF tous les trois mois si il y a un numéro 2, vend du Fish à un prix qui devrait lui permettre de rembourser rapidement le crédit contracté pour l'achat d'une machine à dupliquer les disks 3.5. Nous ne souhaitons pas longue vie à cette irrécupérable tentative de recuperation. Le

DomPub commence à dec..bloquer, place à l'underground softwar.

Hélas...

C'était trop beau. Nous vous annoncions le mois dernier la commercialisation d'un vrai "Flicker Fixer" Commodore à 2000 FF. Hélas, cet engin tant espéré semble souffrir d'une monstrueuse tare congénitale : il ne fait pas la différence entre un 7 et un 8. Si, par exemple, votre palette comporte un gris 7-7-7 et un gris 8-8-8, vous aurez deux fois le même gris à l'écran. Le résultat est le même sur toutes les couleurs basées sur des composantes RVB à 7 ou à 8. De plus, si vous avez le malheur de faire jouxter les deux gris de notre premier exemple, une fine ligne parasite apparait entre les deux couleurs. Ces symptômes alarmants ont été constatés sur trois unités de provenances variées mais, dans le doute, nous avons testé notre moniteur NEC en le connectant à la sortie desentrelacée d'un 3000/25 tout neuf (le circuit de desentrelacement du FlickerFixer Commodore étant directement issu de celui du 3000 qui, lui, n'a jamais posé de problèmes). Le NEC 3d est hors de cause. Or donc, voila un produit attendu mais qui démarre mal dans la vie. Faisez gaffe !. Remercions au passage le jeune Guillaume COIN, fidèle lecteur des Deux Sevres, qui nous a le premier averti de cette malformation et qui gagne... plus que le SMIG.

Couvrante

La chouette couverture de ce numéro mérite quelques explications. La scène tout d'abord. Vous l'aurez tous remarqué, il s'agit d'une image numérique virtuelle en trois dimensions imaginaires issue du fond de la mémoire glacée d'un ordinateur. Nous avons du recourir à ce subterfuge car il aurait été impossible de déguiser le YETi en Père Noël sans risquer des "grosses baffes". Nous avons donc contacté Frédéric BOULLIER en sa qualité d'artiste SCULPTeur free-lance. Je rappelle que nous sommes tous conscients ici que Mr BOULLIER n'est pas le seul en France à faire des images 3D sur Amiga mais c'est le seul abonné au téléphone à pouvoir répondre au (16) -1- 47 66 94 29. Une fois la scène modelée avec SCULPT 4D, Fred a passé les commandes à l'équipe de TECSOFT Images 19, rue Dupont des Loges 57000 METZ (87-74-33-27 ou, si vous savez parler en FAX, 87-75-75-14) qui compte au rang de ses activités graphiques, outre l'image Amiga sous toutes ses formes, le "flashage" d'images haute résolution SUR SON PROPRE IMAGEUR RIEN QU'A ELLE. Rappelons qu'un imageur est une espèce d'instamatic hors de prix capable de transformer des mégas d'information numériques rouges, vertes et bleues en une image sur film photo. Ainsi, notre couverture a été calculée par SCULPT 4D dans une résolution de 1536 x 2048 en 24 bits (16.7 millions de couleurs). L'imageur de TECSOFT nous en a fait une sortie sur EKTA format 4 x 5 pouces idéale pour tous travaux de photocomposition de la carte postale à l'affiche 4 x 3 metres. Le prix d'un flashage sur imageur varie selon le format du fichier d'origine (IFF, RGB 24 bits, format Vista...) et celui de l'image definitive : entre 300 et 460 FF sur un 24 x 36 (diapo), entre 380 et 580 FF pour un 4 x 5. GrOOOos avantage, chaque pixel est parfaitement défini : un vrai pixel bien carré, pas un halo comme sur une photo d'écran. Le résultat est nickel et met bien en valeur le travail.

Parallelement, nous avons sorti les films correspondants aux logos et aux titres de la couverture et le tout est parti à la photocomposition.

Le résultat de tout ceci est cette chatoyante saynette baptisée par l'auteur "c'est noël à ZA Blis." et qui, nous l'espérons, vous fera définitivement oublier la navrante "anti-couverture" du No.29.

ProTitler

La révision 07 de PROTITLER est disponible. Y ont été améliorées les amorties de plusieurs effets par page, la totale compatibilité avec l'A 3000 et l'importation des colorfonts. renseignements : KIMATEK : 47 - 61 - 25 - 52

DIGI PAINT

CIS annonce que DIGI PAINT 3 de NewTek est disponible en version française au prix de 790 FF TTC. Cette version comprend la boite, la documentation complète et le programme traduits ainsi que la correction d'un minuscule bug. Les possesseurs d'un DIGI PAINT 3 en anglais peuvent se procurer cette version auprès de CIS pour 190 FF TTC. CIS : 56 - 374 - 378

Le cadeau du père Noël ANews : la disquette ANEWS n°2.

La disquette ANews n°2 tient sur deux disquettes!

Tout commence par une intro du monstre vidéophile velu venu vous voir du Tibet, et même que si ça n'avait tenu qu'à moi, j'aurais mis que ça sur les deux disquettes, l'Intro. Mais bon, chez ANews, ils vous ont mis plein de bonnes choses dans leurs disquettes.

Sur la première nous retrouvons de l'excellent DP créé ou perfectionné par vous, lecteurs adorés. Tout d'abord un jeu, **THE WORM**. Il y a quelques années ce jeu faisait fureur sur micro sous divers noms dont The Nibbler. Vous dirigez un serpent dans un labyrinthe et vous devez avaler toutes les pastilles survitaminées dudit labyrinthe. Certaines pastilles ont le pouvoir d'allonger votre serpent, d'autres d'accélérer sa vitesse. Vous perdez une vie lorsque votre reptile se mord la queue. C'est très simple au début, ça enchante les plus jeunes qui se feront vite piquer leur place par les plus vieux ou autres endurcis des jeux d'arcades dernier cri. Laurent Pagli, l'auteur, vous a même confectionné un éditeur de tableau au cas ou vous réussissiez les 64 premiers.

Vient ensuite le gestionnaire de répertoire dont tous le monde à parler ses derniers mois, **SID 1.06**. Je ne reviendrais pas sur la bête, Cédric et Chorizo l'ont déjà fait dans les numéros de Septembre puis d'Octobre. La grande différence avec les versions testées précédemment, est que celle ci a été entièrement francisée par la dynamique équipe du BUGSS. Presque une centaine de Ko de docs traduites. Les manuels d'utilisation, d'installations, de configuration... Ils ont même apportés quelques modifications au programme. Merci BUGSS.

Troisième programme et encore un lecteur qui nous fournit ses oeuvres. Denis Gounelle vous propose **ADoc**. Ce programme vous permet de consulter très facilement, en cliquant sur des mots clefs, l'explcation de toutes les fonctions Intuition et Dos, ainsi que la description des principales structures de l'Amiga. Au total plus de 50Ko de docs. Vous pouvez vous même compléter le fichier doc. Vous pouvez également vous constituer d'autres fichiers du même type, dictionnaire de mots, fiches de cuisine... La fiche d'un mot clef peut elle même contenir d'autres mots clefs. En cliquant sur ces mots clefs vous appelez directement la fiche correspondante. C'est le principe des fichiers d'aide des logiciels Borland.

Enfin pour la première disquette, **Tiles**, LE SHANGAÏ Domaine Public. Vous connaissez tous Shangaï. Ben voilà, Tiles

FixDisk. Selon Roméo, LE réparateur de disquettes et disques durs. Il vous récupère vos fichiers perdus, vos Bad Check Sums, et j'en passe. Livré avec les sources.

C'est déjà pas mal vous dites vous. Hé Hé. On est loin d'être à la fin de la disquette.

WIconify vous propose de transformer n'importe quelle fenêtre ouverte dans votre Workbench en icône. Votre CLI vous encombre, bouton gauche plus bouton droit de la souris et hop, la fenêtre est iconifiée dans un coin du Workbench. Ed vous géne, réservez lui le même sort (ça fais trois ans qu'ici, à la rédaction, on rêve de pouvoir faire ça: que Ed: se retrouve tout petit dans un coin et nous laisse tranquille). Un simple click sur l'icône vous fera revenir votre fenêtre. Très trés pratique. Les sources sont là aussi présents.

PopUpMenu. Rien que pour son nom se programme me plait. Essayez de prononcer PopUp avec quatre petit beurres dans la bouche, ambiance garantie. Sinon, ce DP livré avec ses sources, transforme les menus déroulants en PopUpMenus. C'est pratique et instructif pour la programmation des menus.

Vous trouverez aussi l'**Image** de couverture de ce numéro, réalisée par le maître Frederic Boullier, qui gentiment vous donne script, objets... de l'image au format SCULPT 4D.

Enfin trois programmes de notre ami canadien Michel Laliberté.

AmPc, qui vous fait passer vos textes de PC vers Amiga en convertissant gentiment tous les accents, et ça c'est bien, car ce problème aigu risquait de devenir grave (jeu de mots, copyright Maître Capello,"Les jeux de vingt heures", 1977).

AmiMac nous fait la même chose entre Amiga et Mac.

Eliza, testée le mois dernier, deviendra votre psy de service pour peu que le père noël, de passage chez Mondial Salon, ait décidé de vous offrir un divan.

Ajoutez quelques surprises et vous aurez la teneur de ces deux disquettes ANews2, qui, comme les yaourts, ne sont pas vendues séparément.

Vous les toucherez dès maintenant chez **ALink**, 7 rue du Colisée, 33000 BORDEAUX, et dans peu de temps chez **Hermès Diffusion**, BP 304, 59220 Denain (dont le lancé est célèbre).

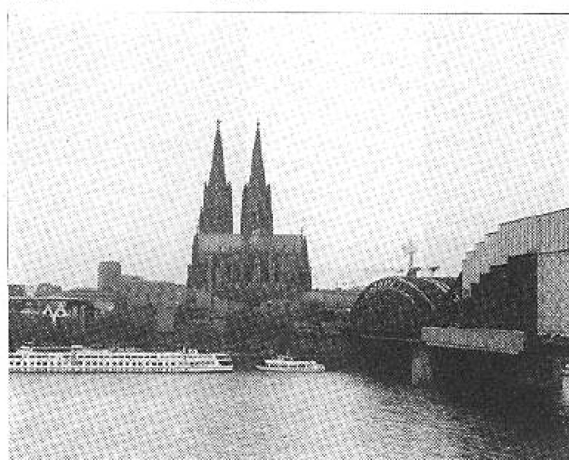
ANews2 est vendue **80F**. Les bénéfices de cette vente seront redistribués aux auteurs ainsi qu'à l'Hospice des Anciens Rédac Chefs.

Bonsoir.

AMIGA Köln 90

Au moins sept nouvelles cartes graphiques signalant l'explosion de la couleur sur Amiga...Une carte AT pour A500 à peine plus grande qu'une boîte d'allumettes...Un transputer pour A500... Un tour du Toaster dirigé par Kiki, la nouvelle Party Queen de l'Amiga...Presque 70 000 Amiga fans...

... le grand rendez-vous européen de l'Amiga à Cologne n'a pas déçu.



La jarmande bedite fill' te Keuln.

Helmut Jost, chef de Commodore Allemagne, a annoncé de bonnes nouvelles: Il y a quatorze mois, Commodore avait vendu 1 million d'Amiga dans le monde. Le chiffre aujourd'hui est d'environ 2 millions. Mais plus signifiant encore est le fait que Commodore s'attend à atteindre les 3 millions de ventes d'ici dix à douze mois. On peut presque parler de boule de neige!

En Allemagne il y a quelque 600 000 Amigas. Ils sont partout. Imaginez notre étonnement en arrivant à l'Hotel Insel de voir sur le comptoir un Amiga 2000!

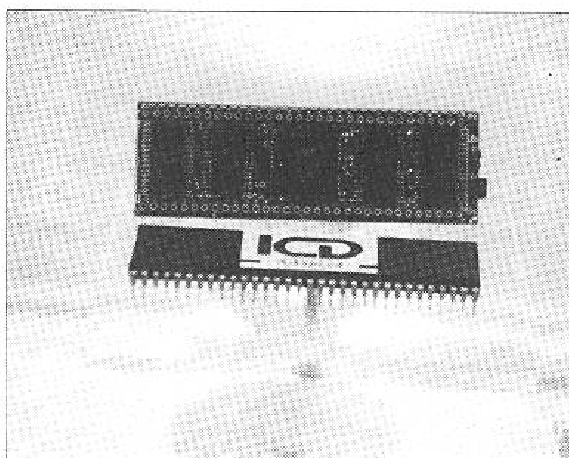
Selon les organisateurs le nombre de visiteurs à Cologne était: le vendredi 11500, le samedi 27889, et le dimanche 20000. Ajoutez 7500 professionnels le jeudi et 7500 pré-enregistrements pour un total de 69689, c'est-à-dire environ six **fois plus grand qu'une AmiEXPO aux Etats Unis.**

A la vue de ces chiffres il n'est pas surprenant que la société AMI Shows annonce qu'elle organisera dorénavant DEUX AmigaShows par an en Allemagne. Le premier sera du 25 au 28 avril à Berlin (le 25 étant une journée "pro"), et le deuxième à Cologne en novembre. Le premier AmiShow en Angleterre, à Wembley, Londres, aura lieu au mois de juin. L'expo à Bâle en Suisse ne sera pas reconduite. Et Ralf Hollax, General Manager des AMIshows, a confié à *A-News* que pour lui le nombre de machines installées en France n'est pas encore suffisant pour monter un show à Paris.

Vous trouverez plus loin le compte rendu graphisme/vidéo du Yeti et les commentaires de Nicolas. Et vous allez voir dans *A-News* pendant quelques mois les retombées matérielles et logicielles d'*Amiga '90*. Mais commençons notre tour par le hardware.

Nous avons vu plusieurs cartes accélératrices pour A500 à base de 68000 à 14.2 MHz, c'est-à-dire cadencées à deux fois la vitesse d'un Amiga standard. Le plus impressionnant était l'**AdSpeed** d'**ICD**, une carte à peine plus grande que le support du 68000 sur lequel elle s'installe. Le simple fait d'installer un processeur à 14 MHz ne garantit pas du tout que votre machine exécutera toutes ces tâches deux fois plus vite. Mais l'AdSpeed est astucieuse - elle comporte un cache-mémoire de 32 Ko RAM statique ultra-rapide, configuré en 16Ko de data/instruction cache et 16Ko de mémoire "tag". Résultat: vos programmes peuvent s'exécuter sans état d'attente. D'après ICD les gains en performance vont jusqu'à 90%. Prix: $US350.

La carte ADSPEED

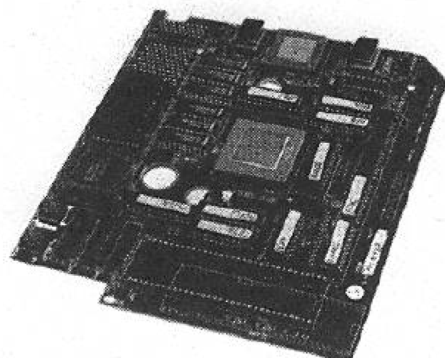


Sur le front des cartes accélératrices "lourdes" pour Amiga 500 la bataille se prépare entre la **Mega Midget Racer** de CSA, distribuée par **Pulsar**, la **Stormbringer** distribuée par **Intelligent Memory**, le **B5000** de **Solid State Leisure** (*ce dernier n'était pas à Cologne*), et le **Golem 68030 TurboKarte** de **Kupke**. Toutes sont ou seront disponibles en configuration 68030-68882, et nous espérons faire un test comparatif bientôt.

Les trois premières se placent directement dans le support du circuit MC68000 de l'Amiga et sont de conception asynchrone, tandis que la Golem est synchrone, cadencée à 14 MHz (avec '82 jusqu'à 33MHz), externe, installée dans un boîtier qui peut également accepter jusqu'à 16 Mo de 32-bit RAM. Elle s'attaque à un marché "premier prix", et sera vendue à moins de 2000DM avec 2Mo de mémoire 32-bits. Pour 350DM supplémentaires il est possible d'ajouter un contrôleur SCSI "compatible Mac" dans le boîtier.

La Mega Midget Racer peut être équipée de 512k, 1 Mo ou 2Mo de RAM statique ou jusqu'à 8 Mo de RAM dynamique. Le 68030 peut être cadencé de 20 à 33 MHz.

La Stormbringer est disponible d'emblée avec un 68030 à 50MHz. La carte est conçue pour un maximum de flexibilité, avec boutons de réglage pour les différentes configurations et cadences possibles.



La STORMBRINGER

Pour les 2000 et 3000 la seule nouveauté en carte accélératrice à base de circuit Motorola était le SupraTurbo pour 3000 équipé d'un 68040, présent sur le stand Supra : mais seulement pour faire joli. Plusieurs sociétés préparent des cartes 68040 (GVP, Pacific Peripherals, Supra, le Canadien RCS Management et sans doute d'autres) mais le nouveau circuit n'est pas encore disponible et l'un de ces constructeurs nous a confiés que les gains de performance avec les prototypes actuels sont décevants en comparaison avec les gains théoriquement possibles.

(Chez Supra nous avons regardé de près la "carte 68040" pour le 3000. Grosse rigolade, il n'y avait pas le processeur, juste le support, quelques boîtiers autour. Pour les connaisseurs il s'agissait d'une carte en epoxi simple-face alors que toute carte accélératrice qui se respecte

nécessite 4 couches, ne serait-ce que pour des raisons liées a la fréquence d'utilisation. En bref un montage publicitaire)

Mais il y a une autre voie, car nous sommes en Allemagne, pays d'accueil du transputer! (*Il n'y a pas que les allemands qui travaillent avec les transputers, Jack Tramiel, chef d'Atari, disait le mois dernier que l'avenir est avec le transputer et qu'Atari sortira bientôt des nouvelles machines d'une technologie révolutionnaire... Commodore, aussi, fait doucement tourner un programme de développement transputer*). Et si ces processeurs parallèles ne vont pas assez vite à votre goût, sachez que le transputer H1 sortira bientôt et qu'il sera dix fois plus rapide que le T800, l'actuel roi des transputers, tout en restant 100% compatible (y compris au niveau connexion) avec les versions précédentes.

Une société allemande qui croit dur comme fer en l'avenir des transputers est **X-Pert Computer Services GmbH**, fabricant de **Visiona**, une carte graphique 24-bit et son logiciel ***Visiona Paint***. Déjà cette carte donne une idée: avec elle vous pouvez créer des animations temps-réel 24-bit avec une résolution de 1024x1024 (YETi : c'est c'la, oui ! Moi, j'ai vu un frame buffer avec un programme de slideshow buggé).

Son dernier projet est Avalon, une carte transputer pour A2000 comportant jusqu'à 10 transputers à bord. La carte nue coûte 2100DM et un module comprenant 1 transputer T800 et 1 Mo RAM est au prix de 3000DM. Mais vous pouvez commencer avec une carte interne pour Amiga 500 (elle s'installe dans le support du 68000) au prix de 3000DM, avec 1 transputer T800 et 2 Mo RAM.

Ces systèmes nécessitent des logiciels spéciaux - mais pas 100% spéciaux, car ce projet est la première adaptation du monde transputer au monde Amiga (en général c'est l'inverse qui se passe). Un assembleur Spécial Transputer est déjà disponible et peut utiliser les commandes Amiga. ***Réflection***, le programme allemand de modélisation et ray-tracing (testé dans *A-News* No26 Juin 1990) a déjà été adapté et se trouve avec tous ces packages. ***Sabrina*** (logiciel de 3D professionnel) et d'autres logiciels tournant sous transputer ont été brièvement décrits dans ***A-News*** No28.

Mais pourquoi tant d'efforts quand il est bien plus facile de rester dans l'environnement standard de l'Amiga? D'abord parce que, selon Xpert, quand vous ajoutez un deuxième transputer à votre système vous doublez - ou presque - la puissance que vous disposez. Thorsten Chmielus d'Expert maintient qu'en ajoutant de plus en plus de transputers vous avez un taux de croissance/puissance presque linéaire. Et quand vous jetez vos T800 et les remplacez par les H1 qui vont dix fois plus vite...

Nous avons dit **Party Queen**? Selon le journal américain ***".info"*** il n'y a pas de doute, c'est **Kiki Stockhammer**, spécialiste en matière de demonstration des produits de Newtek. Elle nous a gracieusement montré quelques astuces du Toaster, et nous vous proposent une photo d'écran



Kiki, Toaster, Newtek... Raaahhuuuu!!!

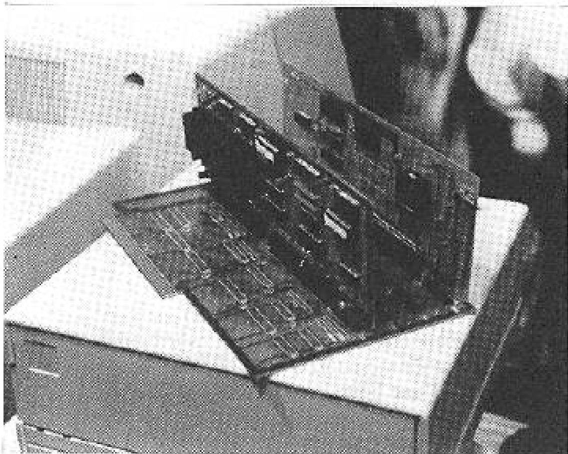
du Toaster en train d'afficher - en qualité broadcast, bien sur - une digitalisation fait par ce même Toaster de cette même Party Queen...

Commodore hébergeait le **Toaster** de Newtek ainsi que les derniers produits de plusieurs autres sociétés, par exemple le clavier Kaiwa pour les musicos. La principale attraction (en dehors du Toaster et de sa charmante démonstratrice) était UUUUUNNNIIIIIXXXXXX sur un 3000 connecté par un câble CheaperNet à un terminal X couleur. Le tout a l'air de fonctionner à merveille et il semble que la vitesse soit des plus raisonnable.

Chez **MAST** le prototype de Colorburst, une carte 16 millions de couleurs avec FX temps-réel pour 2000 au prix prevu de 900DM (*voir commentaires du Yeti*). Pas d'Infinity Machine présentée, seulement des drives (même pas l'AmigaTosh), le Tiny Tiger (un disque dur SCSI externe qui se connecte sur le port parallèle ou sur un A590) et l'extension mémoire MiniMegs.

Mais sous les cartons chez MAST nous avons trouvé - Non - OUI! **l'Infinity Machine**, toujours en prototype et absolument pas abandonné. Les lecteurs de notre reportage sur Amiga'89 se souviendraient de cet projet d'extension à base de 68030 pour A500. Ma photo montre que la Machine resemble de plus en plus à la carte mère de l'A3000! En attendant, MAST prepare son **Starblazer**, qui ajoutera jusqu'à 8Mo 16-32 bit RAM, une interface SCSI 8 ou 16-bit, et un processeur 68000 à 14MHz ou 68030 à 25Mhz, (*"disponible à partir de Janvier"*).

l'Infinity Machine : machin indefini (rires)



Sur le stand **GVP**, il était possible de gagner des disques durs et des cartes accélératrices, ce qui explique en parti l'affluence à ce stand. GVP a également créé l'événement en présentant sa future carte vidéo mais je laisse à l'abominable le soin de vous la décrire. Egalement présentés, les nouvelles Hard Card série II, le nouveau et très mignon disque dur externe pour A500 et les cartes accélératrices à 33 et 50 MHz.

Gigatron vendait l'**Arriba**, disque dur interne pour 500, et les extensions mémoire **Minimax**. Le 500 portable dont il était question l'an dernier est toujours au stade de prototype.

Quelques mètres plus loin, **ICD** présentait un contrôleur AT interne qui se met entre le 68000 et la carte qui permet d'utiliser un disque dur interne pour 500 (le même que chez Gigatron) au prix de 298DM sans le disque dur. Egalement en présentation, un Flicker fixer (le FFV ou Flicker Free Video) de taille ridicule (prix 899 DM) qui se place sur le support de Denise, cette dernière venant s'enficher sur la carte flicker fixer. Attention, il faut quand même posséder un moniteur multisynchro.

ICD nous a montré les résultats de tests de cartes disques durs pour Amiga selon lesquels ("COPY DH1: DH2: all quiet") sa carte **AdSCSI** est bien plus rapide que ses concurrents. Mais on peut prouver n'importe quoi avec des statistiques, c'est bien connu, et nous avons pris le soin de revenir en France avec plusieurs "hard cards" sous le bras.

En fait, plusieurs sociétés présentaient des interfaces disque durs nouvelles, et elles allaient toutes "plus vite" les unes que les autres. Nous arrivons au point où les interfaces recentes sont réellement performantes sur Amiga, et pour mésurer leurs limites il faut un disque dur ultra-rapides pour voir qui dépasse le premier le taux de transfert de 2Mo/sec. On voyait à plusieurs endroits des presentations de séquences vidéo qui avaient été digitalisées image par image, comprimées et sauvegardées sur disque dur (opération automatisée qui peut occuper un Amiga pendant un weekend).

La plus impressionante était la demo de la **Trumpcard Professional**, montrant 4 minutes de show aerien de la patrouille des "Blue Angels" sur un grand écran. L'image était d'une qualité comparable à la vidéo d'origine (digitalisation grace au procédé DCTV de DIGITAL Creations) et

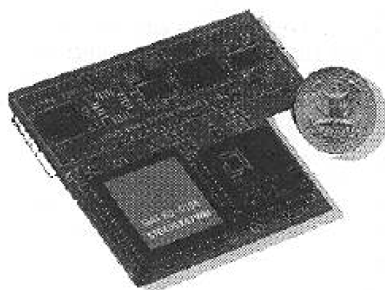
pourtant toutes les données arrivaient d'un disque dur Seagate 230Mo 7ms. A l'aide d'un joystick on pouvait arrêter ou faire reculer l'image à volonté.

La société **FSE/Trinology** (qui depuis peu a ouvert une filiale en France), montrait ses disques durs à interface **BOIL**, y compris le premier disque dur externe pour Amiga 500 à interface 16-bit AT-Bus. Il y a la place pour deux disques durs 3.5" dans le boîtier.

BSC montrait ses contrôleurs **ALF**, sa carte MultiFaceCard qui ajoute deux ports parallèles et deux séries supplémentaires à l'Amiga (578DM), et une unité de disque optique de 650Mo. BSC a eu une très bonne idée : proposer un prix de 10000DM pour la meilleure invention hardware. Ce concours est ouvert à tout le monde sauf les developpeurs professionnels. Si vous aimez bricolé à ce niveau, écrivez à BSC pour une documentation (en anglais). Adresses en fin d'article.

Adonis propose une solution réseau nommée **Adonis** Lan qui est en fait un réseau Ethernet modifié. Pour 600 DM vous repartez avec un câble Cheapernet et deux adaptateurs que vous connectez sur le port disquette de la Miga plus le soft d'exploitation. Hélas, ce LAN là n'était pas en demonstration. Theoriquement, il faut un Amiga qui sert de serveur et tous les autres (jusqu'a 32) peuvent se connecter dessus. La prochaine version du soft devrait permettre de booter directement sur le réseau.

Vortex présentait la **AT-Once**, un minuscule émulateur PC AT 286 qui émule les modes graphiques jusqu'à VGA 16 couleurs et utilise les extensions mémoire de la Miga et ses disques durs. Il semble que la compatibilité soit bonne, (*Ed: Depuis, Xavier Leclercq l'a testé pendant trois heures et s'avoue très impressioné, n'ayant réçu aucune visite de Mr G*) et les performances annoncées sont de 70% par rapport à celles de la carte AT de Commodore. Cette carte est moins chère (400$) que la **KCS Power Board** mais elle n'est pas livrée avec MS-DOS, ce qui justifie la différence de prix. Elle se monte à l'interieur de l'A500 à la place du processeur 68000.



ATonce : pas gros, pas cher

KCS mettait le paquet avec distribution de sacs plastique, prospectus et autocollants à tous les visiteurs. Il semble que la version 2.0 du soft d'émulation de la KCS, qui permettra d'utiliser les disques durs, débarquera sur nos écrans très prochainement.

Compedo est un fabriquant de rubans d'imprimante spéciaux qui permettent de faire de la pseudo serigraphie par transfert. On sort le dessin sur une imprimante matricielle (une MPS 1230 suffit mais mieux elle imprime, plus le résultat ressemble à l'original) sur papier normal puis on applique ce dernier sur le tissu ou le verre, la céramique.... Un coup de fer à repasser et le tour est joué!. Ces rubans existent pour une multitude d'imprimantes matricielles en une dizaines de teintes unies (noir, blanc, jaune, rouge, vert, bleu, jaune et rose fluo) et en couleur pour les imprimantes du même nom. Le prix est abordable sans etre attractif.

Fisher Technik présentait un bras robot entièrement piloté par Miga. Ce "jeu" de construction, parfois utilisé dans les bureaux d'étude, évolue decidemment bien. Une interface entrée/sortie pour notre bête est disponible avec un p'tit soft. Raccordée aux moteurs pas à pas, verins zé poulies, elle permet de creer des machines à remuer le café ou à peindre les renault.

Soft

Sur le stand de **Advanced Computer Design** se trouvait **AmigaNet v2.0** de chez Perihelion SoftWare. Sur le même stand, ***XWindows pour Amiga***. Un logiciel qui permet de transformer un Amiga en terminal X. Le seul problème est qu'un terminal X à une résolution verticale et horizontale approximativement double de celle de l'Amiga. Il faut donc scroller l'écran X ce qui n'est pas très pratique. De plus, la configuration nécessaire (A3000 + extension mémoire + carte EtherNet + XWindows) est important.

Du coté des disquettes de **Domaine Public**, plein de dealers. On pouvait même choisir ses DP sur un mur façon "présentoir de la quincaillerie du coin" où étaient accrochées des pochettes contenant une disquette et un petit résumé de son contenu.

Côté langage, si MANX boude toujours les AmiExpo Européenne, LATTICE présentait la nouvelle version de son système de développement: le SAS/C. Rien à voir avec le Zéro de Gérard de Villier, SAS est simplement le nom de l'institut qui a développé ce nouveau produit (SAS Institue Inc) et qui est, paraît-il, un gage de qualité. En test très prochainement.

Revenons en Europe. **A +L AG** montrait l'efficacité de la nouvelle version du Modula2 ***M2AMIGA*** et un nouveau langage orienté objet nommé ***Oberon***. En fait il s'agit d'un version "custom" du Modula 2. Egalement en test prochainement.

Pulsar montrait ***Saxon Publisher*** nouveau logiciel de mise en page sur Amiga. Première surprise: on peut créer des boîtes "freehand", c'est à dire des boîtes de toutes les formes. Elles sont utiles pour, par exemple, forcer un texte à faire le tour d'un objet de forme irrégulière).

Les boîtes, mêmes les boîtes carrées, peuvent être changées en boîtes irrégulières à tout moment. Quand on "tire" sur un coin d'une boîte avec la souris le coin est libre de se déplacer dans TOUS les sens, et non pas simplement à l'horizontale ou à la verticale.

Choc, horreur, les accents ne sont pas reconnus quand un texte est importé, et même dans un texte WordPerfect, seul traitement de texte pour lequel il existe un module d'importation spécifique, les accents causent des problèmes. Ce défaut fait que Saxon Publisher ne peut pas encore postuler en Europe comme un vrai concurrent pour Professional Page et PPM. Mais finalement il y a des choses bien sympathiques dans ce logiciel qui font qu'on peut se laisser dire que la prochaine version sera une candidate pour le titre "meilleur soft de mise en page sur Amiga".

Les améliorations prévues inclueront : la césure automatique, kerning manuel, sélection couleur avec les systèmes Pantone et CMYK, tabulation variable, calibration en points et picas, la possibilité de faire des sorties sur imprimantes matricielles sans passer par PixelScript, un éditeur de texte intégré, fonts Compugraphic, et des routines de compression de fichiers Postscript pour les sorties plus rapides.

Mais déjà il y a des "plus" comme la rotation des boîtes de textes ou de graphismes, la justification verticale, les ombres automatiques sur les boîtes ou sur les textes, et les feuilles de style et touches de fonctions programmables. Et surtout les différentes "textures", ou remplissages, que l'on peut appliquer aux pages, boîtes, dessins vectorisés, et même aux styles d'écriture. On y trouve "Fade Up", "Fade Down", "Fade Right", "Fade Left" etc., et d'autres sont promises pour l'avenir. Prix 1500FF, 9250FB, mise à jour gratuite pour les acheteurs de la version actuelle. Pulsar cherche des revendeurs en France.

Nous avons pu voir la **version 2.0 de Professional Page de Gold Disk**. Ce logiciel n'est pas encore disponible, est nous n'allons pas pousser Gold Disk à une sortie prématurée, vu les problèmes du passé.

Voici les nouvelles fonctions:

- Definition de feuilles de style ("tags" en anglais), c'est à dire un ensemble d'options de format qui peuvent être sauvegardés et rapellées pour s'appliquer à un bloc de texte. Les options disponibles concernent la fonte, style, taille, espacement de ligne, approche entre lettres, décalage par rapport à la ligne de base, justification, kerning et césure. (Nous ne l'avons pas dit dans notre test de Publishing Partner Master le mois dernier, mais l'option feuilles de style existe depuis longtemps dans le logiciel de Soft Logik).
- Plus spéctaculaire, Propage 2 permet la rotation d'une boîte (de texte, bitmap, ou dessin structurée) en n'importe quelle angle, avec la souris ou avec une boîte de dialogue. (La aussi, Gold Disk rattrappe l'avance de Soft Logic, et aussi de Saxon Publisher).
- Davantage de contrôle sur l'espacement des lettres et les mots, et numérotation automatique de pages (Idem).
- Multiple pages sur l'écran, pour voir comment cela se présente. Mais les pages ne sont pas éditables.
- Système Pantone pour sélectionner exactement le couleur qu'il vous faut, avec 65 000 définitions de couleur. Une nouvelle technique de dithering permet l'affi-

AMIE LE PRO.

SPECIAL NOËL

GARANTIE EXCEPTIONNELLE 3 ANS*

*Sur ordinateurs AMIGA et ATARI, sauf lecteur de disquette garanti 1 an.

*Offre valable jusqu'au 15 janvier 1991.

OUVERTURES EXCEPTIONNELLES
DIMANCHE 23 et 30 DECEMBRE
10 h à 12 h - 13 h à 19 h

AMIGA 500

+ moniteur couleur 1083 S
+ 10 logiciels de jeux
+ super manette



SANS MONITEUR : 3.190 F

5190 F

SUPER PROMO AMIGA 500

+ moniteur couleur 1083 S
+ extension mémoire 512 Ko



SANS MONITEUR : 3.490 F

5450 F

ACCESSOIRES

MOUSE MASTER	270 F
BOOT SELECTOR	125 F
SOURIS CONTRIVER	290 F
SOURIS NAKSHA	350 F
TRACK BALL	390 F

AUDIO VIDEO

MONITEUR A 1083	2.200 F
MONITEUR A1084S	2.490 F
DIGIVIEW GOLD	1.490 F
HOME VIDEOKIT	4.490 F
MINI GEN	1.390 F
MINI AMP 3	390 F

DISQUETTES 3" 1/2

DF DD
CERTIFIEES 100%
4 F l'unité

DIVERS

NORDIC POWER	670 F
POWER PC BOARD (A 500)	3.690 F
EMULATEUR XT (A 2000)	1.990 F
EMULATEUR AT (A 2000)	4.990 F
CARTE ACCELERATRICE	3.990 F

AMIGA 2000

+ moniteur couleur
+ logiciel de dessin



SANS MONITEUR : 5.990 F

7890 F

REMISES NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

UNIQUE EN FRANCE
LA SOLDERIE MICRO !
500 TITRES DE JEUX À 50 F
1 JEU GRATUIT POUR L'ACHAT DE 5 JEUX*

AMIGA

	FUTUR SPORT	VADERS
	POURSUIT OF EARTH	HOTSHOT
CYBERNOIDS	QUARTZ	SUICIDE MISSION
CIBERNOIDS II	WICKED	MOUSE TRAP
BLASTEROIDS	STARRAY	SPACE FIGHT
TETRA QUEST	QUADRALIEN	QUANTAX
TURBO TRAX	STAR SOOSE	ROCKET ATTACK
DYNAMITE DUX	BAD COMPAGNY	ARTIFICIAL DREAM
BOMBUZAL	STARBLAZE	KARTING
5 th BEAR	TRACKSUIT MANAGER	GRID START
BLOOD	DRAGON SPIRIT	STARWAYS
DELUXE PRINT	BEAT IT	KASIMODO
BALLISTRIX	ATAX	BRAIN STORM
MAJOR MOTION	MIND BREAKER	DR FRUIT
ROLLER COASTER	ROCKY	SPACE BATTLE
EXOLON	WARZONE	DEMOLITION
BATTLEY VALLEY	PROTECTOR	INDOOR SPORTS
STEEL	SECOND OUT	THAI BOXING
SLAYER	HR 35	CRYSTAL HAMMER
I LUDICROUS	PHALANX	LARRIE

*Offre valable jusqu'au 31 décembre 90 dans la limite des stocks disponibles.
* En cas d'indisponibilité de l'un des 5 titres choisis, indiquez nous 2 titres supplémentaires de votre choix.

LECTEURS EXTERNES

3"1/2	650 F
5"1/4	990 F

LECTEURS INTERNES A 2000

3"1/2 880 K	990 F
5"1/4 144 K	1.290 F

EXTENSIONS MEMOIRES A 500

512 K sans horloge	550 F
512 K avec horloge	690 F
2 Mo avec horloge	2.550 F

EXTENSIONS MEMOIRES A 2000

2 Mo (Ext. à 8 Mo)	1.990 F
4 Mo	3.490 F
8 Mo	6.390 F

DISQUES DURS A 500

A 590	2.990 F
A 590 + 1 Mo	3.990 F
A 590 + 2 Mo	4.990 F

DISQUES DURS A 2000

20 Mo 40 ms	4.500 F
30 Mo 40 ms	4.750 F
40 Mo 19 ms	5.750 F

LES "PLUS" d'AMIE

- GARANTIE 2 ans
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

POUR COMMANDER 43.57.48.20

TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE	13, passage du Jeu de Boule 75011 Paris	43.38.46.40
OCCASION		
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

A RETOURNER A : AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM ______
ADRESSE ______
______
VILLE ______
CODE POSTAL ______ TEL ______
MON ORDINATEUR ______

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 30 F/TRANSPORTEUR 90 F C.R. 60 F TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE

DATE D'EXPIRATION

DATE ______ SIGNATURE ______



SCOR - AN 12.90 - RC 86 B 2526

chage simultané de 1000 couleurs sur l'écran.

- Importation et exportation directement vers la photocomposeuse de fichiers 24-bit pour sélections couleurs. L'utilitaire RESEP d'ASDG n'est plus nécessaire.

- TransWrite 1.0, un traitement de texte avec correcteur d'orthographe de 90 000 mots, fait partie de ProPage 2.

Aux Etats Unis, les Registred Users peuvent réclamer une mise à jour gratuite depuis le 1er aout. Et en France?

Micro-Systems Software presentait ***Excellence 2.0***

Plus rapide (jusqu'à 170 mots par minute), et capable de gerer un document aussi grand que votre disque dur, ce sont deux des améliorations de l'un des meilleurs traitements de texte sur Amiga.

Les noms des fichiers et les chemins peuvent être plus longs (surtout utile pour les possesseurs de disques durs) et il devient possible de sauvegarder une configuration personnelle de marges, etc.

(Excellence est importé en France par MAD, 42 rue Lamartine, 75009 Paris, tél 1-48-78-11-65. MAD promet une version française d'Excellence 2.0 pour très bientôt)

Amiga '90 était aussi l'occasion pour la première présentation en eurupe d'un nouveau logiciel de dessin technique sur Amiga, ***DynaCadd***. Ce soft sera distribué en Allemagne et en Suisse par CRP.

Nous avons du passer à côté de beaucoup d'autres choses mais nous esperons vous avoir relaté les nouveautés les plus marquantes de cet hiver.

Adresses:

A&L AG, Däderiz 61, CH-2540 Grenchen, Suisse, tél +41 65-52-03-11, FAX 65-52-03-79.

Adonis GBR, Industraße 36, D-6470 Büdingen-Industriegebiet Seeweg, tél 6042-1865, FAX 6042-3034

BSC, Lerchenstraße 5/11, D-8000 München 50, tél 89-35-71-30-0, FAX 89-35-71-30-99

Compedo, Postfach 1352, D-5860 Iserlohn 1, tél 2371-41071, FAX 2371-41075.

CRP, Fritz-Arnold Str 23, D-7750 Konstanz, tél 75-31-562-65, FAX 75-31-566-80

Expert Computer Services, Weiherwiese 27, 6270 Idstein, tél 6126-3056, FAX 6126-54922.

FSE Trinology, Z.I. de la Heid, Rue Spaak, 57607 Forbach, tél 87-88-40-44, FAX 87-85-14-91.

Gigatron, Thüler Straße 3, D-4594 Garrel, tél 44-74-10-10, FAX 44-74-355.

Kupke Computertechnik, Schwanenwall 44, D-4600 Dortmund 1, tél 231-527-358

ICD Europe GmbH, PO Box 1317, AM Goldberg 9, D-6056 Heusenstamm, RFA, tél +49 61-04-64-03, FAX 61-04-67-581.

Intelligent Memory, Adam-Opel-Straße 10, D-6000 Frankfurt, tél 69-41-00-71, FAX 69-41-40-68

MAST, Theodor-Heuss-Ring 19-21, D-5000 Köln 1, tél 221-771-0918, FAX 221-771-0931

Pulsar Benelux/France, KV Overmeirelaan 20, B-2100 Antwerpen, Belgique, tél 33-26-01-44, FAX 33-26-01-94



Rien que pour vous,

Un flacon de vidéo de Cologne en duty free

par EL YETi

C'est avec les poils emmêlés dans les yeux et le goût persistant de la choucroute de la veille dans la bouche que j'emergais péniblement de la grotte que j'avais hâtivement élaboré avec une dizaine de couettes et trois matelas la nuit dernière alors que la bière faisait gargouiller mon bide et déraper ma cervelle sur la potentialité de l'aide du sympathique éléphant rose qui m'avait tendu ma clé à la réception. Totalement incapable de me reunifier pour le Frustuck compris dans le prix de la chambre, me voila cheminant au ras bord du Rhin à la recherche d'un pousse pousse Mercedes en partance vers le Köln Messe. Un turc zoophile s'arrête enfin et m'apostrophe dans une langue même pas disponible en méthode Linguaphone. En guise de réponse, je lui dévoile mon portail en canines lustrées par Colgate et agite miserablement mon invitation pour l'AMIExpo. Le visage du chauffeur tartare s'illumine; il sort une carte d'état major de Naples et ses environs; j'ai peur, je m'enfuis...

Plus tard, j'arrive au Messe. En effet, une fois mon CPU cromagnonesque réveillé par la froidure grisatre de cet automne continental, il revient à ma RAM que j'ai pris la peine de laisser des petits cailloux blancs sur le trajet l'an dernier. Véritable témoignage des méfaits de l'eau gazeuse dans les bureaux d'architectes, le Messe dresse sa structure legoïne de blockhaus agoraphage aussi avenante qu'un frigidaire en panne. Apres m'avoir dûment fiché et étiqueté, le "ja!" sans ambiguïté du vopo stationné à l'entrée me permet de débuter une lente exploration de ce camp de travail pour les migas.

Dramatiquement excité par les révélations de notre numéro 29 concernant une carte videographique 24 bits chez GVP, j'optais radicalement pour une trajectoire rectiligne en direction du stand de la société DTM qui pressentait les derniers Produits de la Grande Vallée. Elle était là, tapie au fond d'un 3000 et ne laissant apparaître que sa sortie RVB reliée à un beau moniteur SONY. Le ou la PVA 3000, pour Professional Video Adapter (les finauds qui ont acces aux docs développeurs doivent pouffer nerveusement, PVA etait en effet le nom donné au projet de carte graphique Lowell/ Commodore; projet qui, on le sait, a été stoppé au profit de la conception d'une carte graphique 64 bits pour le VIC 20) est née dans une riante bourgade de Suisse ou tout le monde l'appelait déjà, anglicisme révélateur, la petite "For Your Eyes". Que l'on parle d'elle par son nom ou par sa plaque d'immatriculation americaine, disons que l'objet produit des images propres à enthousiasmer les nombreux membres de la secte NO HAM dont je suis gourou fondateur et trésorier. Capable de charger 1.2 Mo par seconde, elle affiche TRES rapidement et conviendra aux programmes PAINT en 24 bits. Elle est egalement pourvue d'un système de genlock-incrustateur digital : une entrée composite permet de synchroniser la sortie de la carte sur un blackburst pour une synchronisation simple, une entrée RVB permet d'incruster l'image 24 bits sur une source composantes via une découpe par couleur ou par plan mémoire. Cette même entrée RVB permettra à la carte de "grabber" des images.

Comme ils ont fini par casser le joli mur qu'on leur avait construit à Berlin, les allemands se defoulent sur ce qu'ils trouvent : ici le mur du stand Commodore (qui n'avait pas dutout été prévu pour).



Annoncée pour le courant du printemps à $2500 sans taxes, la PVA 3000 sera livrée avec un programme de dessin et une librairie de pilotage.

For Your Eyes profitait de l'AMIExpo pour présenter le premier (mais certainement pas le dernier...) programme capable de l'exploiter : PAINTER 3D d'ADEPT. En effet, ô insondables bizarreries de la géographie Suisse, il se trouve que le developpeur de PAINTER 3D habite également une riante bourgade qui plus est cise non loin de celle de la petite For Your Eyes. De cette proximité helvetique est née la première conversion d'un programme Amiga aux standards de la PVA "For Your Eyes" 3000 ce qui, fait notable, aux dires du developpeur concerné, n'aurait pas pris plus d'une journée. DaHu est en train de tester le programme lui même et vous livrera son avis autorisé dans le prochain numéro.

Autre programme de 3D qui devrait faire couler des octets dans ces colonnes : REAL 3D de ACTIVA. Outre une presentation parfaite, le programme est pourvu d'un modeleur particulièrement évolué avec possibilité de création de macro fonctions à partir des fonctions de base, interactions booleenes des objets les uns sur les autres, nappage d'images IFF et un rendering ultra rapide.

Vous voulez encore des programme de 3D ?. DALI est un programme distribué par GOLD DISK et son modeleur semble efficace. IMAGINE, la descendance inspirée de TURBO SILVER est disponible et fait du chrome superbe. PIXEL 3D extrapole des objets au formats Sculpt et Silver à partir de brosses IFF.

DIGITAL VISION SOFTWARE est une société suedoise spécialisée dans les applications de journaux cycliques d'information pour les réseaux internes d'hôtels. Elle vient d'extrapoler de son système un logiciel grand public de présentation pour la 'miga. SCALA permet de composer rapidement des pages d'informations et de construire des séquences linéaires ou arborescentes. Le texte est geré indépendamment de l'image et toutes les fonctions nécessaires à la gestion d'un écran tactile sont dors et déjà en place. SCALA peut exécuter des animations ANIM et travailler avec les fontes au standard Amiga (le programme est livré avec 15 fontes classiques). Un très beau produit

L'éxpo etait literralement envahie de cartes Frame Buffer 24 Bits. Bref rappel, un frame buffer est une mémoire d'image : on y entrepose des données numériques, il en ressort une image vidéo. Il s'agit donc de cartes ne permettant QUE l'affichage. 24 bits permettent de définir la couleur d'un pixel dans une palette de 16.7 millions de teintes.

FIRECRACKER, HARLEQUIN (24 et 32 bits), VISIONA... En tout, sept projets à tous les stades, du concept coolorisé à la marijeanne à la demo tournante. La résolution se limite généralement au 768 x 625 de la vidéo et les sorties sont en PAL composite, plus rarement en RVB. Les prix des cartes commercialisées s'echelonnent de 2000 à 6000 DM.

Il ressort de tout ceci que la plus grosse difficulté dans la conception d'un Frame Buffer n'est pas l'éléctronique mais bien le prix de revient et le software.

Outre les frame buffers les plus variés, la pénurie de cartes graphiques sur Amiga a generé une race de systemes jusque alors inconnus : les boites à couleurs miracle. Je vous avais déjà brièvement parlé du système DCTV de la societé DIGITAL Creations dans une de mes trames mais le phénomène prend une telle ampleur qu'il vous faut une explication plus complète. Prenons le signal qui sort de la prise vidéo d'un Amiga quand il affiche une belle image. bon. concevons maintenant un bout d'éléctronique capable de prendre ce signal et de le modifier en temps réel par le biais d'informations complémentaires fournies par une quelconque sortie de l'Amiga. Débrouillons nous pour que ces susdites informations aient pour répercutions la modification des niveaux de couleur du signal d'origine. Synchronisons au micro poil. Encodons le résultat. Et, dans le cas présent, le résultat est proprement surprenant.

Ce procédé plus que bizarroïde peut très bien fonctionner dans les deux sens c'est à dire digitaliser une image en "couleurs reeles" (on estime que la vidéo restitue 2 millions de nuances) et la reafficher. Le procedé est tentant car peu onéreux mais l'absence d'une quelconque compatibilité entre les divers modèles existants limitera les développements de programmes autres que ceux des fabricants eux mêmes. D'autres part, s'agissant de signaux composites codés, l'utilisation de ce système n'est pas envisageable en vidéo "pro". A titre indicatif, les produits existants s'appelent DCTV de Digital Creations (en NTSC pour l'instant mais prochainement en PAL), Black Belt et Colorburst de M.A.S.T.



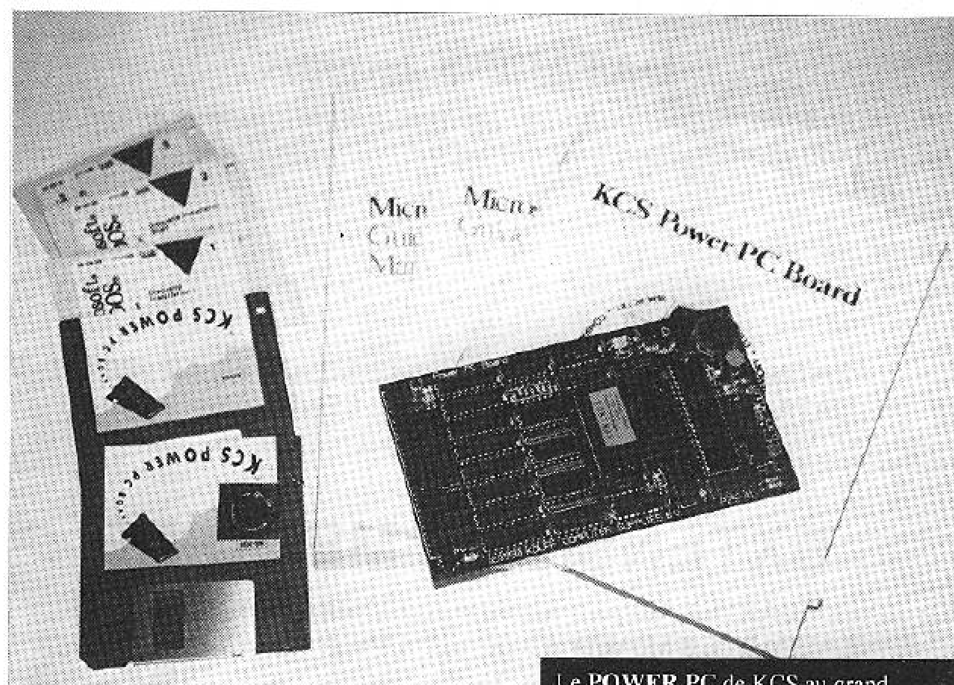
Le Toaster, le vrai
Ils ont même reussi à le faire beau. En rêve, Kiki m'est apparu et m'a dit que j'en aurai un en PAL l'année prochaine.

Dans un coin du stand Commodore, perdue entre deux demos dementes, une adorable miss attendait qu'on la questionne sur les applications Home Video de sa miga. Mais personne ne venait profiter de son savoir de propagande et sa petite pile de docs restait désespérément au dessus du niveau de la table. J'aurais voulu jouer les crétins et lui poser des questions, et partager ma knackvurst si affinités, mais elle ne gazouillait qu'en teuton. Décidément, l'Europe ne sera jamais qu'un gadjet pour linguistes.

A l'autre bout du stand, NEWTEK avait debalé un diorama paradisiaque : deux écrans SONY maousse kosto, deux démonstratrices méga miam-miam et un Vidéo Toaster. Je ne m'appesantierai pas sur le charme de miss Longfellow, j'ai failli la demander en mariage pendant une demo de DIGI-VIEW, ni sur le magnetisme troublant de kiki, la presentatrice officielle du Toaster, mais je fustigerai plutôt l'usage abusif que fait Marcel NEWTEK de ces sémillantes donzelles dans le dessein de tromper l'honnête consommateur. J'explique. Le Toaster, le vrai, était en demo. Il n'est pas fantastique ou génial, il est tout simplement "hypra cool full video totally ultra maxi fougah". En effet, après avoir salivé pendant des mois sur la description de l'engin, il m'a été possible de baver face aux programmes livrés

.... suite page 24

KCS POWER PC BOARD



Le **POWER** PC de KCS au grand complet : La carte d'émulation / extension mémoire à enficher dans la trappe du 500, sa documentation, les disquettes de configuration et de boot et le MS-DOS 4.0 de Microsoft avec sa documentation complete. Il vous faudra à peine 10 minutes pour gonfler votre 500 à 1 Mo et lui apprendre à parler le PC XT à 8 Mhz.

Distribué en France par BUS+ Tel : (16-1) 45 80 05 66

Finis les privilèges, pourquoi les 2000'istes seraient ils les seuls à avoir le droit d'accéder au monde PC ? Réjouissez vous car, grâce à la Power PC Board de KCS Power Product, distribuée en France par BUS+, vous allez enfin pouvoir connaître les joies et les galères de MS-DOS.

Le package comprend la carte KCS Power Board, une disquette Amiga pour configurer le système, une disquette MS-DOS pour démarrer le tout et un manuel d'installation en français qui après les habituels Copyright vous explique pas à pas tous les détails depuis l'installation dans la "bête", jusqu'au lancement de l'émulation PC. Egalement fourni, MS-DOS v 4.0 version française sur 3 disquettes ainsi que deux documentations relatives à son emploie, toujours en français. Bien évidemment, vous avez également la licence d'exploitation MicroSoft, car la carte seule ne suffit pas et si vous utilisiez une version de MS-DOS récupérée chez un copain vous seriez en infraction de la législation sur la protection des logiciels (un pirate quoi!) ce à quoi Power Products a pensé. De plus si vous êtes novice dans le monde du PC une documentation en français sera la bien venue.

La licence et les documentations qui vont avec expliquent le prix relativement élevé de cette cartouche bien que, à mon avis, une version 3.x aurait suffit puisque, avec 1Mo de mémoire, il est un peu utopiste de vouloir utiliser toutes les fonctions intéressantes du système 4.0.

Bien revenons à la KCS. La réalisation de la partie électronique est irréprochable, le circuit est un double face, 4 couches vernies et vu le peu de place disponible dans la trappe d'un 500, l'implantation des composants est très rapprochée. Le tout donne une carte d'un aspect vraiment "pro". Le processeur de la carte n'est pas un INTEL, comme on aurait été en droit de le penser, mais un NEC V30 qui est un processeur compatible. Le BIOS est installé sur un support ce qui permet une éventuelle release de la partie Hard.

Coté installation, rien de plus simple puisqu'il suffit de mettre la cartouche à l'emplacement prévu pour l'extension mémoire A501 sans autre forme de procès. La cartouche se comporte comme une A501 et possède 1 Mo de Ram. Hélas seul 512 Ko peuvent être utilisés directement comme extension, les 512 Ko supplémentaires peuvent servir de Ram Disk à la Miga. A noter qu'il est possible de désactiver l'extension mémoire par interrupteur (non fourni) pour des raisons d'incompatibilité avec certains jeux, le shéma complet du branchement et les connections à réaliser sont décrits à la fin du manuel. Un léger problème est apparu avec les Amiga "Customs" comme le mien qui à été modifié pour avoir 1Mo de Chip Ram. Dans ce cas, il est indispensable de déconnecter l'extension mémoire, sans quoi la Miga refuse obstinément de "booter". La carte est également pourvue d'une horloge calendrier et d'un pile qui en assure la sauvegarde et permet d'utiliser la souris de l'Amiga comme une souris MicroSoft, mais aussi les joystick et les ports parallèles et série. La cartouche ne permet momentanément pas d'utiliser les disques dur Amiga comme disque dur PC, mais la version 2.0 du logiciel devrait pallier à cet inconvénient et d'après les informations que nous avons glanées à Cologne, elle devrait être très bientôt disponible. Pour ce qui est des périphériques PC, cartes vidéo, entrées sorties etc, il est bien sur impossible de les utiliser puisqu'il s'agit d'une émulation et qu'il n'y a pas de connecteur 86 broches pour enficher de telles cartes. De toute façon il est impossible, par manque de place, de mettre une carte PC connectée sur la KCS à l'intérieur du 500.

Pour ce qui est du Soft, la disquette fournie propose une configuration standard du système comprenant : un lecteur de disquette, l'affichage en mode CGA 8 couleurs et quelques redirections (joystick, souris ...). La documentation concernant la configuration est d'ailleurs très claire et explique menu par menu à quoi correspondent les différentes options disponibles sur le panneau de contrôle. Dés le chargement, le logiciel donne le choix entre plusieurs langues dont le français, ce qui devrait faciliter d'éventuelles modifications du Set-Up.

En ce qui concerne les performances, PCTools annonce 200% de la vitesse d'un IBM XT, ce qui est du essentiellement à la vitesse du processeur qui est presque le double de celle d'un XT de base. J'ai également essayé les logiciels suivants Turbo C, Turbo Pascal et DPaint. Tous ont fonctionné normalement et sans problèmes. Plus vicieux, le test des jeux qui souvent accèdent directement au hardware : no problem avec Billars Simulator, Pipes Dream et Indianapolis 500. Je suis même allé jusqu'à récupérer des animations classées X en CGA 4 couleurs, et la aussi, tout a fonctionné normalement.

Voila, j'espère que ce mini banc d'essai répondra aux principales questions que vous vous posiez concernant l'émulation PC sur notre bonne vielle machine.

Roméo Met Son DOS.

DIGI-PUNCH

MICROPUNCH

Vous vous rappelez certainement du SoundTrap III, le plus petit digitaliseur du monde, rassurez vous je n'ai pas trouvé plus petit.

Pour une taille avoisinante, il existe maintenant un petit dernier dans cette gamme d'accessoires : le DigiPunch de la société girondine MicroPunch.

Il s'agit, comme son nom le laisse sous entendre, d'un digitaliseur monophonique (comme le SoundTrap) qui se branche sur le port parallèle de la Miga comme la grande majorité des digitaliseurs. Son électronique est logée à l'intérieur du capotage du connecteur DB25 et moulée dans la résine pour éviter toute possibilité de faux contact et de détérioration accidentelle. Il possède une entrée Cinch et son niveau d'entrée est prévu pour accepter directement la sortie Line de votre laser ou de votre chaîne HiFi. Le DigiPunch est compatible avec les softs de digitalisation déjà existants (AudioMaster, FutureSound, PerfecSound etc) et est fourni avec une disquette contenant plusieurs DP qui permettent d'acquérir, d'écouter, de modifier et de torturer les sons à loisir. Vous pourrez par exemple, mais ce n'est pas une spécificité du Digi Punch, créer vos instruments pour les utiliser avec Sound Tracker et ainsi vous lancer dans la réalisation du Super Mega Mix de Hip Hop Musique à la maison des années 90. Coté résultats, le DigiPunch n'a rien à envier à ses aînés et les sons ainsi samplés sont de très bonne qualité.

En résumé, le DigiPunch est un bon digitaliseur qui suffit amplement pour tous ceux qui veulent bricoler en zizique sur Amiga. Le fait qu'il soit monophonique n'est pas vraiment un handicap pour la plupart des applications (la création d'instruments est réalisée en mono par ex). De plus la stéréo coûte horiblement cher en mémoire (le double pour être précis) et la vitesse maximale de digitalisation est divisée par deux d'ou une moins bonne qualité finale.

Roméo RAPIDO
ne connait rien à la musique

Conçu, fabriqué et distribué par
MICROPUNCH Tel : 56-58-14-00



Le DigiPunch existe en une seule taille : tutti rikiki .

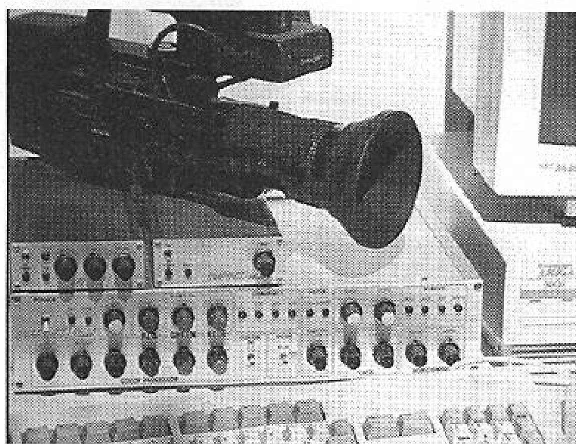
Comment ça, suite en page 24 ? Mais, en page 24, j'ai ma trame. Comment ça y'a plus la place ailleurs ? J'avais prevenu que j'aurais besoin de place pour raconter toutes les jolies choses que j'ai vu. Et puis, je voulais parler de Broadcast Titler, moi et, ça aussi, ça prend d'la place. Ed:, tu m'écoutes ? Quoi, que je lache ma massue avant ? Ah, milles excuses, c'est un vieux reflexe.

concomitement. Rappelons que le Toaster est livré avec une batterie de logiciels comprenant : un mélangeur vidéo 4 entrées avec luma et chroma keys, volets, DVE, posterisation, solarisation (en fait bien plus d'effets que tous les "vrais" mélangeurs vidéo qu'il m'ait été donné de trafiquer), un titreur bien fourni en fontes et, semble-t-il, facile à utiliser, un programme "Paint" 2D fixe (il semble qu'il sera difficile d'animer avec le toaster mais NewTek nous a déjà habitués à des miracles) et un programme de 3D.

Globalement, le survol de chacun de ces programmes m'a conduit à la même conclusion : une ergonomie fantastique qui s'inspire souvent des matériels que le toaster remplace (le programme "melangeur vidéo", par exemple, reprend la disposition d'un mélangeur conventionnel : barre de preset, d'effet et de programme, levier de transition en "T"...), une approche "classique" de chacune des fonctions (le titreur reprend les fontes et les effets les plus répandus) et quelques restrictions sur la precision du travail. Ce dernier point mérite quelques eclaircissements. La philosophie du toaster consiste à fournir d'un bloc et sans apprentissage fastidieux le maximum de ressources au fabricant d'image vidéo. Les programmes sont donc conçus dans l'optique d'une utilisation conventionelle : le programme Toaster 3D permettra par exemple des productions d'un niveau suffisant pour des jingles ou des "flying logos" sans jamais offrir toutes les finesses de modelage d'un pur programme de 3D. Et c'est cela qui differencie le Toaster de la meilleure carte graphique imaginable : le grille pain de NewTek n'est conçu que pour la vidéo, rien que pour la vidéo, tout pour la vidéo. Le résultat est evident d'homogeneité et provoquera certainement un désastre lorsqu'il débarquera en PAL dans nos contrées d'ici un an.

Et, vous allez voir comme cet article est bien plus structuré qu'il n'y paraît, voila pourquoi je me demande quel fantasme videofeministe pousse Marcel NEWTEK à mettre des femmes à côté de produits déjà largement assez excitants....

Il m'a également été donné de voir (et à vous aussi grâce à la jolie zimage que voici, voir là)



ce que toute la presse Amiga allemande s''accorde à nommer comme le meilleur digitaliseur vidéo : le Snapshot Studio de VIDEOTEKNIK DIEZEMANN. Le résultat, il est vrai, est d'excellente qualité mais, pour 2800 DM, il serait honteux qu'il en soit autrement. On admirera au passage le look "usine à gaz" de l'engin qui ne comporte pas moins de quatre entrées composites et des entrées correspondantes pour les canaux audio (Pour entendre le bruit de l'image que l'on digitalise, dixit la doc) ainsi qu'une espece de chenillard à la Knight Rider.

Côté genlocks, je n'ai entre apperçu que deux nouveautés : le VIDEOMASTER de VIDTECH, PAL S-video volets fondus automatiques et le look du SCANLOCK, et le nouveau VIDEOCOMP EDV 100 qui inclue des effets numériques de 1/4 d'image assez peu convainquants.

Enfin, je suis passé voir le VIDEOMASTER de PBC (voir news des deux numéros précédents : le Toaster Killer importé par CICI). Il s'agit bel et bien pour l'instant d'une grosse boite assez vide contenant un TBC numérique mais la date d'arrivée des options comme le genlock AMIGA n'est pas encore clairement définie.

Le soir déjà. Une pluie fine fait briller les avenues. Je regarde mon sablier : 20 heures. J'ai une demi heure pour déterminer ou se passe la réunion menée par Martin LOWE d'ACS concernant un éventuel standard pour l'affichage 24 bits sur Amiga. Après ça, une wurst arrosée de roteuse locale et dodo.

EL YETi hat noch für euch eine Katastrophe gemacht. Geil Ne ?

Hébin bravo. Voila, on est sur une colonne de droite. J'ai plus la place de mettre mon test de Broadcast Titler. C'est génant, la couverture est d"jà prete. Je sais mais j'avais prévenu. Bon, on met le logo ?. Bah, si ça vous fait plaisir.



Tu mets ton intro derrière ?. Non, l'intro sans le test, c'est zero. Bon, en tout cas on peut pas laisser cette demi page à droite vide ! Ok, je vais pondre un p'tit truc.

Notre patrimoine collectif est chargé de traditions millénaires issues du savoir des anciens et qui ont tendance à se perdre au profit de la connaissance exacte de l'action d'une vizirette dans cinq kilos de linge sale (..et pourtant, elle diffuse). Joyeux Noël.

Les quelques excentriques qui prennent la peine de décoder periodiquement ces divagations insaisissables que sont les trames de moi savent depuis longtemps qu'il y a beaucoup à attendre d'un certain programme baptisé Broadcast Titler. Pourtant, de ce coté-ci du pecos, on a appris à se méfier des appellations "pro", "broadcast", "broadcast pro" et "pro broadcast". Mais, pour le coup, vous pouvez ranger votre scepticisme dans sa boite d'origine.

Hélas, suite à l'invasion de ma trame par un autre article de provenance germanique, je suis dans l'impossibilité de vous passer le petit test de cet excellent programme que je vous avais réalisé spécialement pour Noël.

Sachez que le gros avantage de Broadcast sur tous ses concurrents passés ou à venir est son affichage : il est capable d'afficher 320 couleurs en haute résolution (16 couleurs par ligne de texte) ce qui autorise des effets de fond et, surtout, un anti-aliasing des caractères. A l'utilisation, la complexité technique de cet affichage disparaît totalement et le programme s'avère immédiat à manipuler (on fait le tour des fonctions en une heure).

Ajoutons à ces prédispositions une pleïade d'effets d'apparition des pages et des lignes, un contrôle de l'affichage par script, la possibilité d'intégrer directement des brosse IFF (comme des objets, des logos, ou comme trame de remplissage des lettres), un utilitaire de conversion des fontes

Amiga, y compris les colorfonts, au standard du programme et une documentation complète, et prochainement en français et nous obtenons un programme dont il faut que votre revendeur vous fasse une demo. Broadcast Titler est distribué par CIS : 56-374-378.

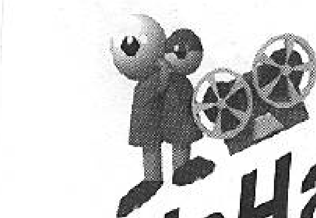
Bon, je vais vous montrer quelques photos.

EL YETi prend de la place





PeNcHaNt De NoËl



NOËL AU CACHEMIRE

Depuis des millénaires, dans mon pays animiste, Noël est l'occasion de cérémonies fastueuses où l'on recarosse son ordinateur façon char de carnaval avec des frises en bois polychrome, des statuettes à l'effigie de tous les virus et des guirlandes de clochettes qui tintinabulent gaiement. Une fois ces préparatifs terminés, les machines sont traînées par de majestueux éléphants qui vont se jeter dans les eaux sacrées du Bramapoutre.

Dans votre beau pays, de telles manifestations sont lamentablement plagiées, elles se nomment Micro Expo, Sicob, Forum Amstrapple, etc... En effet, les processionnaires font payer les visiteurs pour assister aux préparatifs, puis, le grand jour venu, ferment les portes au public. Commence alors l'ornementation des ordinateurs avec les moyens du bord : Plastique Bullé, Polystirène Chatoyant et Carton Ondulé. Les machines sont alors placées sur des planches à roulettes et acheminées vers des grands chars de location (kilométrage illimité). Il ne faut pas négliger la puissance magique de ces fêtes car, inéluctablement, il se met à pleuvoir ou à neiger le jour même.

NOËL A LA REDACTION

Vous savez tous que, lorsqu'El YETi teste un programme, l'emballage est longuement décrit; Eh bien ! si vous observez notre couverture vous voyez qu'elle n'a rien à envier au plus beau package. J'ai rencontré l'auteur qui, à ma requète pressante, a envoyé la scène Sculpt à A-LINK dont les coordonnées sont à la page 25. Pour ne pas défavoriser ceux qui n'ont qu'1 Mø, il a astucieusement sauvé les personnages objet par objet. Vous pourrez donc mettre en scène à votre gré les trois affreux de la rédaction : El YETi, Ramon et moi-même sur mon Skaaaaaate board.

PÄQUES AUX TISONS

Spécialiste des logiciels introuvables, je vous présente PIXEL 3D de AXIOM SOFTWARE. Celui-la aussi vectorise l'IFF bitmap de 2 à 32 couleurs (tant pis pour mes dessins en 0 et en 1 seule couleur) mais, attention, c'est le plus fiable de sa catégorie. La boite ne paye pas de mine, rouge et noire en carton mou genre recyclé et petit manuel d'une vingtaine de pages en anglais mais très explicatif.

Après avoir fait chtonk chtonk sur l'énorme icône du programme on se trouve face à un grand tableau de contrôle des options : Le format de sortie se fait en Videoscape, Sculpt, Turbo Silver ou DXF (AutoCAD); On peut activer la conversion des couleurs; La finesse de la reconnaissance des formes (bye bye les escaliers); Parametrage de la taille de l'extrusion; La construction des facettes de côté; Le choix entre un objet plein ou simplement détouré et ,enfin, l'option QUIT mais à ce stade se serait dommage de cliquer tout de suite dessus.

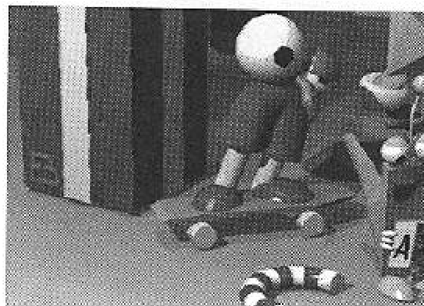
Maintenant je charge un grabouillage Deluxe, je bois une gorgée de lait de gnou fermenté et c'est fini. Si 512 Kø suffisent pour une forme simple, 1 Mø sont plus appropriés pour faire de la 3D. Sur tous les Logos que j'ai vectorisé, je n'ai pas eu de retouches à faire ce qui est loin d'être le cas avec DIGIWORKS 3D. En résumé j'ai bien aimé l'ensemble du soft mais j'ai détesté l'importation inexistante : à bon importateur/distributeur salut !

NOËL EN JANVIER

Pour le numéro à venir je vais passer au tamis PAINTER 3D et je vais passer à la question un développeur de CALIGARI qui a promis des nouveautés déterminantes.

C'est sur ce suspens insoutenable que je vous souhaite tous les excès de fin d'année et les pires malaises Hépatiques.

Ze DaHu.



Bonus photo : Devenu riche à force de peiner,Ze DaHu roule sur les pépettes.

HISTOIRE DE PROMOUVOIR L'AMIGA :

POURQUOI PAS LA F.A.D.A. ?!??

Voici ce que les membres du BUGSS (Bordeaux User Group of Scientific Students) proposent à tous les possesseurs d'Amigas qui souhaitent promouvoir l'Amiga sur le marché de la micro-informatique. Nous avons eu l'idée d'un mouvement appelé FADA (ce qui pourrait signifier French Amiga Devellopers Association ?) qui est inspiré de l'ADA (Amiga Devellopers Association) américaine. Le but de l'initiative que nous vous proposons est de promotionner l'Amiga. Et ce, particulièrement auprès des utilisateurs d'autres ordinateurs. Par exemple, aux Etats Unis, les personnes soutenant l'ADA ont participé à une initiative originale : expédier des lettres aux magazines d'informatique généralistes chaque fois qu'ils parlaient d'un domaine dans lequel l'Amiga est présent alors qu'ils ne le mentionnaient pas à leurs lecteurs, de mieux faire connaître le matériel ou les logiciels existant sur Amiga, ainsi que les possibilités de cette machine, et surtout ses spécificités par rapport aux autres.

Les lecteurs d'**Amigaworld** ont écrit de façon individuelle aux autres magazines d'informatique en leur demandant de parler de l'Amiga, en demandant des précisions sur les logiciels, en leur signalant les possibilités de leur machine. Ainsi, de nombreux magazines ont croulé sous le courrier venant des participants à l'ADA et cela s'est révélé payant puisque des magazines très importants comme **Byte** parlent maintenant de l'Amiga de façon régulière.

Il serait donc souhaitable d'en faire autant en France. Nous pensons que cela ne peut être mené à bien que si les possesseurs d'Amiga sont interpellés par tous les acteurs essentiels du monde Amiga : Anews (NDLR : ??!, :-), Commodore Revue, Commodore France, les clubs, les revendeurs, et pour finalement regrouper tous les gens qui croient en l'Amiga comme machine professionnelle et sont prêts à se bouger pour le faire connaître.

Cette initiative n'est pas inutile pour vous : plus l'Amiga est répandu parmi les professionnels, plus les éditeurs sortiront des produits de qualité professionnelle, traduits en français, débuggés, bien documentés, la concurrence accrue entre les revendeurs et éditeurs fera baisser les prix, augmentera le rythme des mises à jours et il sera beaucoup plus facile de se procurer des logiciels intéressants (cf le monde du PC ou du mac, encore que....) car les imports seront plus courants (à l'heure actuelle, bien peu sont ceux qui peuvent trouver un bon C ou Pascal à moins de 1000 F en France....)

Ecrivez aux magazines d'informatique professionnelle généralistes. Lesquels : ceux qui figurent dans tout étalage de presse bien garni, ceux destinés aux professionnels, aux programmeurs. Demandez-leur de parler de l'Amiga, de tester les logiciels, parlez leur des possibilités des logiciels et matériels pour Amiga en comparaison des logiciels et matériels pour MAC, PC, NeXT, etc..., et prouvez-leur que l'Amiga peut faire aussi bien que les autres , si ce n'est mieux dans plusieurs domaines!

N'hésitez surtout pas à parler de cette initiative autour de vous et réfléchissez-y .... l'Amiga vaut bien 2.30 F et une lettre intéressante envoyée à un magazine qui ne parle jamais de lui.
Si vous souhaitez qu'une telle initiative voie le jour, contactez le BUGSS ou la rédaction.
D'accord, pas d'accord, vous avez le choix. EXPRESS YOURSELF, VOTE ! :^D
pour le BUGSS 18, Rue des Noyers 33600 PESSAC FRANCE, **OBP ELECTRONIXS**

Vous avez un minitel ?

Composez le 35 41 79 26

Appuyer sur Connexion/Fin et laissez-nous vos messages ou commandes 24h sur 24h.

Nous vous offrons l'envoi en recommandé et une disquette du Domaine Public pour tout achat supérieur à 200 FF.

Catalogue sur disquette offert pour toute commande !

Nous recherchons des disquettes du domaine public, vous en possédez ? (possibilité d'échange)

Contactez nous !

TOUS NOS PRIX SONT T.T.C.

FRAIS DE PORT COMPRIS

SCULPT ANIMATE 4D 3536 F

IMPORTATIONS

Revues (Amiga Computing, Amiga Format, etc...)

Compilateur GFA Basic	**450 F**
Argasm	**690 F**

Vous êtes à la recherche d'un produit étranger... Contactez nous !

MV

MEGA VISION
B.P. 648
76059 LE HAVRE CEDEX

passez vos commandes (24/24) au

✆ 35 43 07 38

Catalogue complet sur Disquette 15F

Domaine Public

Amicus, Apdc, Apdl, Faug, Fred Fish, Hpb, Panorama,

T. Bag	20F
Uga	24F

Plus de 300 titres hors collection disponibles

Pour 10 Disquettes achetées, 1 GRATUITE

Périphériques

A.m.a.s.	950F
Lecteur 3.5	850F
Lecteur 5.25	1350F
Master Sound	370F
Midi Gold 500	545F
Perfect Sound	830F
Souris	280F
Extension 512 K	485F
Handy Scanner T6	5390F
Handy Scanner T10	2790F

Domaine Commercial

Amos (promo)	460F
Animagic	690F
Deluxe Paint 3	790F
Deluxe Vidéo 3	890F
Devpac 2	650F
Digipaint 3	780F
Gfa Basic 3.0	590F
Hisoft Basic	850F
Photonpaint 2	850F
Pro 24	2235F
Turbo Silver 3	1390F
Tv Show	720F
Tv Text	690F
Track 24	480F

EXCELLENCE 1500 F

AUDIO MASTER 3 584 F

Bon de Commande

A envoyer avec votre réglement

Nom ....

Adresse ....

Ville ....

Code Postal ....

Date ....

Signature

Je vous passe commande de :

Q.té	Article	Px Unitaire
	Total	

AMIGA'90 AUDIO
NotaScript, Scratcher, Sound-2-Midi, ADDA V16.. Ja!

Sortie NotaScript

Cela fait bigrement plaisir de voir qu'en ces périodes de fêtes nous allons pouvoir dépenser tous nos petits sous durement acquis dans du software ou du hardware audio pour Amiga.

A l'AmiExpo de Cologne étaient en effet présentées quelques nouveautés qui risquent fort de perturber vos nuits jusqu'au 25 Décembre, comme le Scratcher et Sound-2-Midi pour délirer le soir du réveillon, ou NotaScript destiné aux professionnels de l'édition musicale.

Mais le plus important, c'est que le monde Amiga sera bientôt en mesure de présenter au musicien, amateur ou professionnel, une configuration logicielle et matérielle complète et sans point faible, dont Bars & Pipes, que nous commençons à explorer dans le présent numéro, est sans aucun doute le premier maillon.

A l'AmiExpo de Cologne étaient présentés de nouveaux produits, dont certains sont très prometteurs. ***NotaScript 3.0*** est un logiciel destiné aux professionnels de l'impression musicale: éditeurs de SongBooks, écoles de musique, ou compositeurs (dans l'optique d'un dépot SACEM par exemple). NotaScript 3.0 permet d'éditer des partitions en important, si besoin est, ses propres symboles, alors que ***NotaPlot 3.0*** se charge d'imprimer le tout sur une imprimante à aiguilles, à jet d'encre ou laser. NotaScript est vendu au prix de 2800 DM, NotaPlot à 1400 DM et l'ensemble à 3990 DM. Le *'Komfort Packet'* quant à lui vous donne droit pour 6950 DM (ouille!) à NotaScript, NotaPlot, 1 an d'updtates gratuites, une hotline téléphonique (en Allemagne!), tout le nécessaire en terme de drivers pour imprimantes et plotters, aini qu'un jour de formation gratuite (en Allemagne lui aussi!). Pour les moins fortunés, précisons tout de même l'existence d'une version Junior au prix de 598 DM pour NotaScript, 598 DM également pour NotaPlot, ou 998 DM pour l'ensemble.

L'exemple d'impression que j'ai eu entre les mains est à la portée de n'importe quel programme de ce type, j'attends donc d'en voir d'avantage pour porter un jugement. Précisons qu'il existe dans une zone de prix plus abordable la gamme Copyist de Dr T's qui fait un trés bon travail. Dr T's était d'ailleurs présent à l'AmiExpo, et c'est une bonne chose pour l'avenir MIDI de l'Amiga que l'un des deux géants américains de l'informatique musicale se soit déplacé dans un show uniquement dédié à notre machine, et qui plus est, en Europe. Ce fût d'ailleurs pour nous l'occasion de récupérer la dernière version de KCS (v3.03) qui, d'update en update, finit par devenir plus convivial avec ses menus déroulants et ses fenêtres. Nous en reparlerons.

Sound-2-MIDI

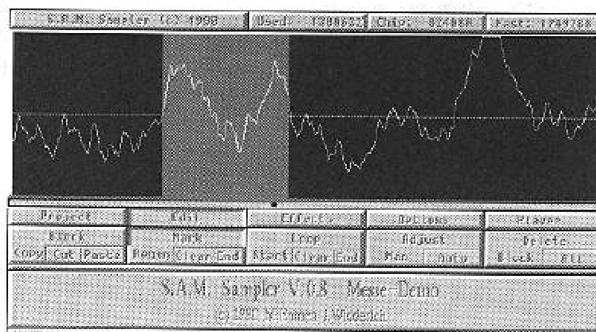
Toujours à Cologne, la société **AV-Soft** présentait les modules **Roland** conçus spécialement pour être raccordés à un ordinateur, à savoir les **CM32L, CM32P** et **CM64**, ainsi que ***Nota***, un programme d'apprentissage des notes et de perfectionnement de l'oreille. Mais le plus interessant était sans aucun doute ***Sound-2-MIDI***, un logiciel permettant de transformer la voix (et par principe n'importe quel autre son) en commandes MIDI. On peut supposer que le logiciel opère une transformée de Fourier rapide en ne conservant que les harmoniques ayant la plus forte amplitude. Il doit ensuite convertir la fréquence de l'harmonique la plus importante en note MIDI. La gestion MIDI est complète puisqu'elle transforme le signal d'entrée en messages NoteOn et NoteOff successifs, tout en tenant compte de la vélocité et en déclanchant des messages Pitch Bend Change lors des petites variations de fréquence. Une quantisation est applicable, et le résultat peut être sauvegardé soit au format MIDI, soit au format SMUS. Il serait intéressant dans une prochaine version que l'utilisateur puisse définir des banques d'accords, de façon à se faire accompagner automatiqument par l'ordinateur lorsqu'il chante.

Le logiciel est vendu au prix de 199 DM et nécessite bien sûr un hardware d'échantillonage et une prise MIDI. Cela tombe bien puisque la même société proposait justement **DigiMIDI**, un boitier comprenant un digitaliseur audio et une prise MIDI, pour la modique somme de 229 DM. *(AV Soft, Gartenstr 16, D-6078 Neu-Isenburg, tél 61-02/1 -77-15)*

16 Bits Hotline

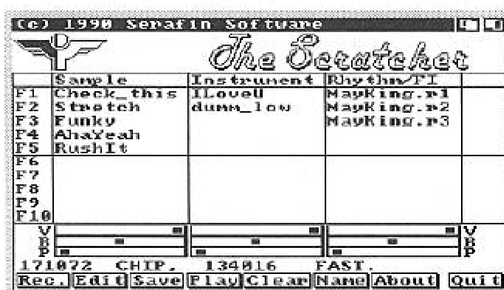
Et hop! Encore quelques lignes destinées aux cartes 16 bits. Nous avons eu des nouvelles de la **carte AudioLink de Beta Unlimited**. Elle devrait être disponible début 91 et s'annonce trés performante, avec sûrement des possibilités de Direct-to-(Hard)Disc.

Mais cette fois-ci je vais vous parler d'**ADDA V16**, une autre carte 16 bits, disponible elle ausi début 91, et qui trainait à Cologne. ADDA n'a rien à voir avec la carte ADAC 16 bits pour ATARI ou MAC, et encore moins avec l'ADA, le langage de programmation. Non, ADDA, c'est *Analog-Digital-Digitizer-Amiga*, et le V16, c'est pour 16 bits. Les présentations étant faites, voyons ce que fait la-dite carte.



Eh bien elle permet d'échantillonner un son puis de le restituer en qualité *Compact Disc*, c'est à dire à 44,1 kHz et sur 16 bits avec 'apparement' 10 voix de polyphonie (ce point n'est pas trés clair). Le logiciel ***S.A.M.*** de gestion de la carte (photo d'écran) permet une édition aisée des échantillons, dans le même style qu'***Audiomaster***. Toutes les fonctions de couper-coller, de zoom, de points de boucle, sont bien sûr présentes mais S.A.M. permet également de faire une analyse de spectre, des effets tels que l'echo, ou le déphasage, et des opérations comme

le filtrage, ou le detune. Il sera également possible de définir un script décrivant une suite d'échantillons à jouer. Bien que les entrées-sorties se fassent en 16 bits, les calculs internes sur le signal se font en 32 bits pour de meilleurs résultats. Le prix de cette carte devrait être de 1899 DM, ce qui, si elle tient ses promesses, n'est pas excessif. Disponibilité? Décembre 90! *(Omega Datentechnik, Quellenweg 20, D-2900 Oldenburg, tél 4 4117 11 09)*



The Scratcher

On en finit avec l'AmiExpo de Cologne avec ***The Scratcher***, ou comment jouer au DJ chez soi, avec les sons internes de l'Amiga. Le logiciel est présenté dans une pochette de 33 tours. Ce package original, de conception autrichienne, comprend une disquette contenant le programme et une démo, une documentation trilingue allemand-anglais-italien (*merci* d'avoir pensé à nous les copains), 48 petites pastilles autocollantes de couleur pour repérer les touches du clavier lors de vos prestations, et bien sûr un 33 tours, dont les titres ont été réalisés sur un Amiga 3000 avec The Scratcher.

Le programme en lui-même tourne parfaitement avec 512 Ko (bien que la taille des échantillons soit dans ce cas plus limitée) et sur tous les Kickstart 1.2 ou plus.

Il est d'une ergonomie et d'un aspect à faire fuir le plus acharné des testeurs: l'auteur s'en défend en prétextant la mémoire chip ainsi économisée (un écran en basse résolution en 2 couleurs prenant trés peu de place mémoire), mais tout de même, il y a des limites...

The Scratcher permet de manipuler en temps réel jusqu'à 30 échantillons. Ce n'est pas un programme d'édition d'échantillon, ni de digitalisation, vous devrez donc passer auparavant par un logiciel comme ***Audiomaster, Master-Sound*** etc... Nos 30 échantillons peuvent être de 4 types différents: un échantillon brut (un son simple toujours joué à la même fréquence), un instrument (un son dont on peut jouer comme d'un instrument sur le clavier de l'Amiga (comme dans Soundtracker)), un rythme (un échantillon complexe qui va être joué en boucle servant ainsi de base rythmique), ou un fill-in (un rythme spécial que l'on pourra insérer dans la base rythmique dans des circonstances particulières: breaks, solos de batterie etc...).

Les différents échantillons et leurs réglages peuvent être chargés automatiquement dans The Scratcher à partir d'un script que vous définirez dans votre éditeur de textes préféré.

L'une des principales sources d'intêret d'un programme de ce style est la manipulation des échantillons en temps réel: vous pourrez donc à tout moment choisir un échantillon, changer son volume, sa balance (la position du son dans le champs stéréophonique), et son phasing (décalage temporel entre les voies gauche et droite). Une fois la touche Enter du pavé numérique enfonçée vous passerez dans le mode le plus intéressant du Scratcher, à savoir le mode 'Mouse Scratching': une fois un échantillon sélectionné, vous le rejouez en appuyant à chaque fois sur le bouton droit de la souris et vous faites varier sa fréquence de restitution en temps réel en déplaçant la souris, bouton gauche enfonçé. Cette manipulation peu classique de votre souris est assez difficile à maîtriser au début mais elle a l'immense avantage de conserver votre précieuse collection de disques dans son état initial. Une remarque à propos de la variation de fréquence: elle se fait sur ce qui reste à jouer de l'échantillon en cours, ce qui est tout à fait normal, mais, arrivé à la fin de celui-ci, The Scratcher reste bloqué sur les deux derniers octets de données, ce qui a pour effet de restituer un signal carré dont les mouvements de la souris continuent de moduler la fréquence. Ceci peut être utilisé ou non, mais il faut être prudent dans le cas où c'est indésirable car le résultat est assez 'caractéristique'...

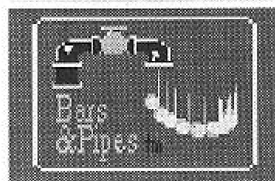
Evidemment, vous pourrez tout de même garder trace de vos prestations héroïques. Un éditeur est intégré au Scratcher, qui permet de travailler sur 4 types d'évènements: les touches enfonçées (lorsque vous étiez en train de jouer d'un instrument sur le clavier de l'Amiga), les changements de valeurs des potentiomètres (quand vous avez changé, tout en jouant, les valeurs du volume, de la balance, ou du phasing), les actions en mode 'Mouse scratching' (deplacement de la souris, pression des boutons), et enfin les changements de la base rythmique. La position temporelle de chaque évènement est donnée en minute/seconde/100ième de seconde.

The Scratcher est un type de logiciel qui devait être commis un jour ou l'autre sur Amiga. Sans être le programme du siècle, on peut passer de trés agréables moments avec, le plus gros regret que l'on puisse formuler étant son manque d'ergonomie. Et maintenant comme disent les auteurs: *Just take your mouse and scratch the House!*

Bars & Pipes : Le tour du propriétaire

Aprés avoir testé bon nombre de ses concurents, je peux vous dire que Bars&Pipes est à mon humble avis le meilleur séquenceur et système de composition musicale actuellement disponible pour Amiga, et un des meilleurs toutes machines confondues..

Un tel optimisme mérite bien une explication: elle prendra la forme d'une petite série traitant des points principaux du logiciel en question, en commençant ce mois-ci par un petit tour d'horizon.



Voici tout d'abord quelques avantages de Bars & Pipes, parmi tant d'autres:

● c'est un produit qui a été créé spécifiquement pour notre machine: Bars&Pipes est donc entièrement programmé sous intuition et multitâche (et pas uniquement de temps à autre comme d'autres séquenceurs...).

● Bars&Pipes est actuellement le seul séquenceur sur Amiga à être interfacé avec ARexx.

● le nombre de pistes disponibles n'est limité que par la mémoire

● Bars&Pipes gère les sons internes de l'Amiga, et cela avec de nombreux paramètres.

● les différents outils permettent de transcrire immédiatement n'importe quelle idée

musicale. Si par malheur ce n'était pas le cas, vous pouvez créer vos propres outils.

● Bars&Pipes supporte le Midi Time Code et le SMPTE.

● il gère le MidiFile, et offre un pont vers le SMUS

● il gère la carte Serial Solution de Checkpoint Technology qui permet d'utiliser jusquà 48 canaux MIDI.

● la documentation est un modèle du genre.

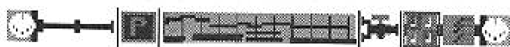
● Bars & Pipes est en cours de traduction en français.

● c'est un produit suivi: plusieurs modules sont déjà parus, d'excellente qualité.

● etc...

Mais passons tout de suite en revue les 5 principales composantes du programme:

Le Pipeline



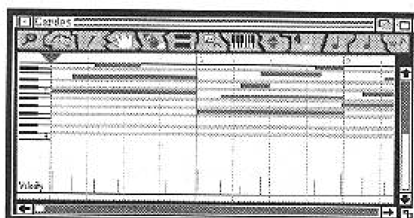
La philosophie de Bars & Pipes repose sur l'analogie entre un système de plomberie et un séquenceur. Chaque piste est représentée par un tuyau (pipeline). Vous pouvez traiter les données en temps réel juste avant qu'elles ne se présentent dans le tuyau ou quand elles en sortent, grâce à des outils que vous positionnez sur le parcours du flot MIDI. Au centre du tuyau se trouve le séquenceur. Les notes à l'intérieur des tuyaux peuvent être éditées globalement par ce séquenceur, ou d'une façon plus précise par l'éditeur (voir plus bas).

Le musicien n'a aucun mal à se transformer en plombier: vous ne voulez plus entendre une piste? Fermez donc la vanne située à la sortie du tuyau: c'est ce qui correspond au Mute classique des autres séquenceurs. Vous voulez enregistrer cette mélodie sur deux pistes à la fois? Connectez donc ces deux pipelines et le tour est joué. Placez un outil 'filtre' sur le tuyau si vous ne voulez prendre en compte que certains types d'évènements MIDI etc.... etc...

Le séquenceur

Le séquenceur qui se trouve au milieu de chaque pipeline offre une visualisation 'condensée' de la piste. Ceci offre la possibilité d'avoir une vision globale de ce qui se passe en même temps dans plusieurs pipelines. Le séquenceur dispose de nombreuses commandes de couper-coller et d'édition en général pour manipuler une piste ou un ensemble de pistes.

L'éditeur

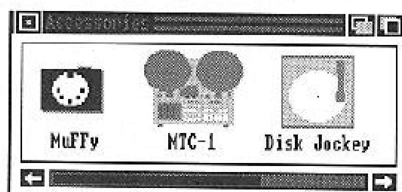


L'éditeur, de type graphique, est très complet. Il permet de tracer directement à la souris des courbes de vélocité, de Pitch Bend etc..., de faire du couper-coller, d'appliquer un outil à la totalité de la piste, à un bloc, ou bien seulement à une note etc... Il offre également des facilités de composition en gérant les échelles tonales, que l'on peut soit-même définir. On accède à l'éditeur en cliquant deux fois sur le centre du pipeline, et on peut ouvrir simultanément plusieurs fenêtres d'édition, une pour chaque pipeline, ce qui rend les couper-coller inter-pistes très aisés.

Les outils

Les outils sont la principale innovation de Bars&Pipes, ils permettent de traiter en temps réel le flot de commandes Midi qui se présente, soit en entrée du séquenceur, soit en sortie. Il existe plusieurs types d'outils et l'utilisateur peut créer à loisir des macros-tools, c'est à dire des outils plus complexes ou mieux adaptés à ses besoins, en combinant entre eux les outils existant déjà. Les modules disponibles pour Bars&Pipes apportent de nombreux nouveaux outils, et de nouveaux accessoires.

Les accessoires



Bars & Pipes étant un système ouvert, on peut lui rajouter au fil du temps de nouvelles fonctions. On peut trouver dans cette catégorie des convertisseurs de fichiers (SMUS, MIDIfile...), des routines permettant de changer l'environnement (changement des couleurs du programme), ou encore un accessoire permettant de piloter un magnetophone multipiste Fostex, etc...

Notre survol rapide de Bars&Pipes est s'achève ici, la prochaine fois nous détaillerons les outils et leur utilisation.- Nicolas

TURBOprint Professional: Enfin l'impression au niveau de l'Amiga!

Jusqu'à maintenant, lorsqu'on voulait avoir une épreuve de l'ecran de l'Amiga sur une imprimante matricielle ou thermique, le résultat etait assez terne. Il fallait outrageusement maquiller la petite image pour avoir un résultat supportable. Et je ne parle pas de Sculpt-3D, avec qui on ne peut faire des copies d'écran qu'avec GraphicDump!

Et puis, dans l'A-News de Juin, Patrick Conconi parle du logiciel ***TURBO-print Professionnal*** édité par **Irseesoft** (en RFA).

Je l'ai procuré chez **Microtron** en Suisse. Les résultats obtenus sont vraiment spectaculaires, que ce soit avec une matricielle 9 ou 24 aiguilles ou imprimante thermique ou laser.

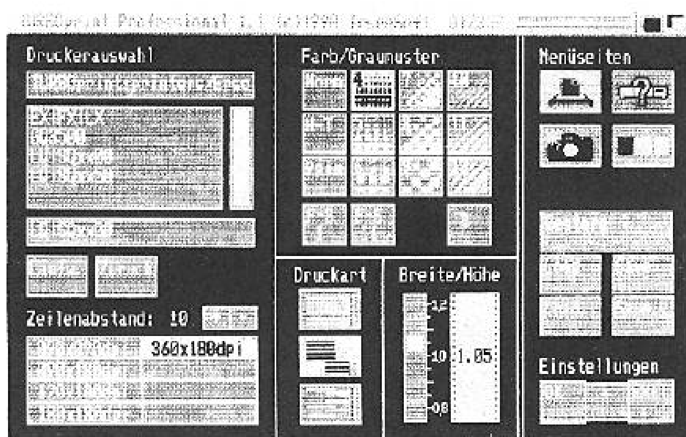
Pour charger TURBOprint il suffit de cliquer sur son icône et ensuite sur TURBOprefs. Le menu de base de présentation est austère, comme tous les autres menus, pour des raisons de mémoire. Il y a 4 menus: **Imprimante**, **Preferences** version TURBOprint, **Fonctions Annexes**, et **Réglages des Couleurs**.

TURBOprint est protégé, mais IrseeSoft envoie le code de dé-protection contre le renvoi de la carte d'enregistrement et 10 marks, et fourni une hot-ligne plus un service mise-à-jour pour les versions futures.

Le point noir est bien sur la doKumentation écrite en allemand, mais IrseeSoft promet une traduction en français pour très bientôt. Le logiciel est entièrement programmé en assembleur.

La fonction **Hardcopy** est très interessante. Deux exemples: vous voulez imprimez l'écran du Workbench. Tapez trois touches et deux secondes après votre imprimante commence à sortir l'image du Workbench avec le bleu mis en blanc. Vous voulez une copie conforme? Faites une autre combinaison de touches. Vous voulez faire un zoom sur une partie? Placez le rectangle affiché où vous voulez. Et hop, impression en un délai record à l'imprimante.

Supposons que vous travaillez avec ***Sculpt-3D***. Il vous est sûrement arrivé de vouloir avoir de suite une copie de l'image



Ceci est une photo d'une copie d'ecran sortie sur Epson LQ500 sous TURBOprint Pro

faite. Avec Sculpt, imprimer n'est pas un plaisir. Si votre essai est en mode 'Tiny' (c'est à dire 1/16e d'écran) découpez le à la souris. Si l'image est de taille "Jumbo" faites comme précédemment. Et l'impression suit dans la seconde.

Résident

Pour fixez d'autres paramètres, cliquez sur TURBO Prefs.

Vous avez l'option d'installer votre TURBOprint en mémoire (il prend de l'ordre de 45K) et vous pouvez à tout moment le rappeler. Ca va très vite. Lorsqu'il est installé en mémoire, sachez qu'il résiste à tous les resets ou visites du *Gourou*.

On peut preciser le nom et adresse sous lequel sera sauvé une image choisie (le défaut est RAM:BILD00). Quand plusieurs images sont sauvegardées le nom est incrementé (ex: BILD01) automatiquement chaque fois.

Avec ***DPaintIII*** les choses se passent de la même manière, ainsi que sous ***Digiview.4.0***. La Joconde (page suivante) est une image digitalisée avec Digiview, puis mise dans DPaintIII et puis Hardcopy. Attente :1 seconde. Que ce soit avec Sculpt-3d ou les autres logiciels aucun problème de mémoire, et je n'ai que 1 Mo). Cette fonction HARDcopy est très pratique quand on travaille sur un dessin et qu'on n'a pas envie de faire des save à tout bout de champ, qu'on a besoin d'une copie vite fait, d'un zoom sur un détail par exemple.

Les Reglages

Les quatre menus permettent une multitude de réglages. Dans le 1er menu sous "DruckerAuswahl" vous mettez le driver special pour votre imprimante. **Le choix d'imprimantes est énorme.** Comme j'ai une Epson LQ-500, j'ai mis *LQISQxx00*. En dessous est indiqué le choix de la densité: de 90x90 dpi a 360x180 dpi (pour cette imprimante, car cela varie suivant les capacités de l'imprimante).

Et puis:

- réglage des interlignes (ces petites rayures blanches qui séparent chaque bande de l'imprimante matricielle) au 1/10e de mm ("ZeilenBand"). Je me souviens que sur l'**Okimate 20** j'avais droit à ces rayures, et rien à faire et maintenant un petit clic sur "ZeilenBand" en plus ou en moins et ils sont disparu!
- choix des modes aiguilles (nommé "DruckArt"). **Mode 1**: c'est le mode normal. **Mode 2** (HalbZeilen): il enlève la zone sombre qu'il y a en bas de chaque bande imprimée par la tête de la matricielle, et fait qu'on reconnaît une impression matricielle à cause de ces lignes plus foncées dans le bas de la bande. Avec ce mode, c'est fini. Regardez les tirages faits dans ce mode, c'est pratiquement la qualité Laser. Bien sûr si vous vous mettez à 5 cm et en contre-jour vous verrez l'empreinte des aiguilles. Personnellement, je me sers de ce mode 2 pour la version finale, (il va moins vite) et je fais les essais en mode 1. **Mode 3**: imprime avec 2/3 des aiguilles. Plus aérée comme impression
- "Breite/Hohe": ce curseur ajuste la hauteur et la largeur pour qu'à l'impression, un cercle dans Dpaint III ne soit pas une ellipse.

BAB MICRO CENTER

LASER DISC SONY®



Découvrez la gamme des Laser Disc SONY compatibles avec le logiciel AmigaVision dans notre tarif général... et demandez une documentation complète...

CHIP PACK®

***CHIP PACK* 1000 : 590 F**
512 Ko pour IN-1000
***CHIP PACK* 255 : 350 F**
512 Ko pour IN-500 S2
CHIP PACK 590 : 990 F
2 Mo pour A590
***CHIP PACK* 2000 : 1290 F**
2 Mo pour A2058 - Supra2000
***CHIP PACK* 2001 : 1290 F**
2 Mo HCD Plus
***CHIP PACK* 3000 : 1590 F**
1 Mo pour A3000 / A2620
***CHIP PACK* 3000 + : 7990 F**
4 Mo pour A3000
***CHIP PACK* 3001 : 6990 F**
4 Mo pour A3001

SHARP JX 100



Scanner couleur A5 aux caractéristiques impressionnantes :
- 200 DPI en 24-bit color
- Livré avec Scanlab 100
- Livré avec interface Amiga

JX 100 .... 9 990 F

DISQUES DURS GVP A2000	
Série 2 FAAASTROM®	
Remise à niveau FAASTROM®	**390.00**
HCD 20	2 990.00
HCD 42	4 490.00
HCD 52Q	5 290.00
HCD 80	5 990.00
HCD 105 Q	7 990.00
HCD 200	12 990.00
Série 2 FAAASTROMM® avec Extension RAM 8 Mo peuplée 2 Mo	
Contrôleur **HCD Plus** 0 Ko	2 690.00
HCD 42 PLUS	6 480.00
HCD 52 Q	7 280.00
HCD 80	7 980.00
HCD 105 Q	9 980.00
HCD 200	14 980.00
DISQUES DURS AMOVIBLES EXTERNES	
MEGADRIVE 50 Série II 19 Ms	
Cap. 50 Mo, modèle interne	5 490.00
Cap. 50 Mo, modèle externe	6 490.00
Interface Amiga	2 690.00
Cartouche 50 Mo Syquest	790.00
DISQUES OPTIQUES NUMERIQUES	
OPTIDISK II R EXT	27 000.00
OPTIDISK II S EXT	27 000.00
OPTIDISK II DOUBLE EXT	55 000.00
OPTIDISK III EXT	55 000.00
INTERFACE DON AMIGA	2 690.00
CARTOUCHE OPTIDISK	2 680.00

DISQUES DURS A500	
COMMODORE A 590	2 990.00
COMMODORE A 590/2	3 850.00
GVP A500-HD Plus Série II Avec FAAASTROM® Extension RAM 8 Mo peuplée 2 Mo	
A500-HD Plus 2 Mo	5 990.00
A500-HD Plus 4 Mo	7 980.00
A500-HD Plus 6 Mo	9 970.00
A500-HD Plus 8 Mo	11 960.00
SCSI 135 Mo + RAM 2Mo	9 990.00
DISQUE DURS A1000	
SUPRA SCSI 40 Mo	5 990.00
SUPRA SCSI 105 Mo	8 990.00
TABLES TRACANTES (HPGL)	
PANASONIC VP 6803P A3	11 990.00
ROLAND DXY 1100	10 490.00
ROLAND DXY 1200	14 990.00
ROLAND DXY 1300	19 990.00
CARTES ACCELERATRICES	
COMMODORE A2620-2	3 990.00
COMMODORE A2630-2	7 990.00
COMMODORE A2630-4	9 990.00
GVP A3001-28-4/8 Mo	12 900.00
GVP A3001-28-4/8 40Q	16 900.00
GVP A3001-28-4/8 80Q	19 900.00
GVP A3001-28-4/8 200	24 900.00

GVP A3001-33-4/8 Mo	16 900.00
GVP A3001-33-4/8 40Q	20 900.00
GVP A3001-33-4/8 80Q	23 900.00
GVP A3001-33-4/8 200	28 900.00
GVP A3001-50-4/8 Mo	26 900.00
GVP A3001-50-4/8 40Q	30 900.00
GVP A3001-50-4/8 80Q	33 900.00
GVP A3001-50-4/8 200	38 900.00
EXTENSIONS RAM A2000	
COMMODORE A2058-2	1 990.00
SUPRARAM 2000-2/8	1 790.00
SUPRARAM 2000-4/8	3 580.00
SUPRARAM 2000-6/8	5 370.00
SUPRARAM 2000-8/8	7 160.00
MONITEURS	
ECRAN TACTILE 14'	15 900.00
ECRAN TACTILE 14' MS	19 890.00
CBM A 1083 S	1 990.00
CBM A 2024 HR B/W	4 490.00
PHILIPS 8832	2 290.00
PHILIPS 8801	1 990.00
SONY KVM 14 B	3 690.00
SONY KVM 16 B	4 690.00
SONY KVM 19 B	4 990.00
SONY KVM 2130 B	5 990.00
SONY KX 14 CP1	7 090.00
MONITERM VIKING 19'	24 800.00
M.S. MITSUBISHI	5 490.00
M.S. HITACHI 14"	TEL.
HI-SCAN 20 HITACHI	28 990.00
DY-SCAN 21 HITACHI	34 990.00
SILVER SCAN 21 HITACHI	13 990.00

LASER DISK VIDEO Compatibles AmigaVision®	
SONY LDP 3300D	13 420.00
SONY LDP 1550	14 620.00
SONY LDP 1600	18 000.00
EXTENSIONS RAM A500	
SUPRA RAM 512 Ko	**490.00**
SPIRIT IN 500-S2	1 650.00
SPIRIT IN 500-S2-512	1 950.00
SPIRIT IN 500-S2-1	2 250.00
SPIRIT IN 500-S2-2	2 750.00
SON / MUSIQUE	
REAL TIME SOUND PROC.	690.00
PERFECT SOUND 3.0 F	790.00
ADAPT PF 3 POUR A1000	200.00
INTERFACE MIDI 1	445.00
INTERFACE MIDI 2	510.00
MIDI MICRODEAL	260.00
MIDI MICRODEAL GOLD	590.00
AUDIO DIGITIZER MONO	345.00
AUDIO DIGITIZER STEREO	495.00
SAMPLER STEREO MK2	560.00
MINIAMP 3	360.00
MINIAMP 4	530.00
MINIAMP 5	895.00
AMAS SOUND DIGITIZER	990.00
MIDI STAR PRO	1 690.00
SPIRIT SOUND TRAP III	490.00
SCANNERS	
GOLDEN IMAGE 400 DPI	1 990.00
HANDY SCANNER 6C	5 890.00
HANDY SCANNER 10	2 990.00
PERSONAL A4	6 990.00
PRINT TECHNIK A4	4 990.00
PRINT TECHNIK PRO	9 950.00
SHARP JX 300 C	54 990.00
SHARP JX 100 C	9 990.00
CANON X12F PROSCAN	16 300.00
TABLETTES GRAPHIQUES	
CRP A4	3 590.00
CRP A3	6 290.00
SKETCH 961 A5	5 450.00
SKETCH 1201 A4	6 950.00
EASYL A 500	3 990.00
EASYL A 1000	3 990.00
EASYL A 2000	4 590.00
SOLUTIONS RESEAUX LOCAUX	
CARTE ETHERNET A2065	1 990.00
CARTE ARCNET A2060	1 990.00
LOGICIEL NOVELL AS220	1 990.00
LOGICIEL TCP/IP AS225	1 990.00
GVP AMIGANET A500	4 490.00
GVP AMIGANET A 2000	4 990.00
EXTENSIONS DIVERSES	
A500 POWER BOARD PC	3 590.00
CARTE A 2088 XT	2 890.00
CARTE A 2286 AT	4 890.00
FLICKER FIXER	2 990.00
CARTE VDE FF CBM	1 990.00
VDE + MULTISYNC.	5 890.00
CARTE VGA -> TV RGB	TEL.
HAUT PARLEURS A10	290.00
STATIF DIGIVIEW	850.00
DIGIDROID	690.00

HARD CARD GVP®
Série II

- Nouveaux Custom Chips
- Transferts SCSI haute performance
- Bundle extension mémoire jusqu'à 8 Mo
- Utilisation d'un seul slot de votre A2000
- NOUVEAUX PRIX !!!



Great Valley Products

Nouvelle génération de contrôleurs.

GOLDEN IMAGE

LECTEUR

Le lecteur du pro !

Enfin, une idée géniale... Le lecteur GOLDEN IMAGE vous dit tout ! Un design exceptionnel, une qualité de fabrication très supérieure à la moyenne* et son display indiquant en temps réel la piste sur laquelle vous "travaillez".

Modèle AMIGA
en 3" ½ : 990 F TTC



* Durée de vie supérieure à 10.000 heures d'utilisation.

EXTENSIONS RAM A1000

SPIRIT IN 1000-0	TEL.
SPIRIT IN 1000-1.5	2 990.00

DIVERS

IVS SOURCER	920.00
IVS PRINTERFACE	1 050.00
CARTE MULTISERIE A2232 Rajoute 7 sorties RS232C	1 990.00
COLOR COMPIL CC2	3 240.00
SUPERCARD II	TEL.

ENVIRONNEMENT VIDEO

TRANSCODEURS

MODULATEUR A 520	190.00
CARTE A 2032	890.00
CP 10	1 380.00
CXP GOLD	7 120.00
GEN 100	3 030.00
MIX - IMAGES	3 860.00
TS 20 PAL>SECAM	1 130.00
TS 20 Y-C	1 380.00
TS 30 SECAM>PAL	1 130.00
TS 40 PAL>SECAM	1 400.00
MT 8 Multitranscodeur	1 980.00

DIGITALISATION

DIGI-GOLD	2 285.00
DIGI-GOLD PRO Y-C	2 650.00
FRAME BUFFER SATV	5 450.00
FRAME GRABBER®	TEL.
LIVE	5 990.00
IN-VISION Plus	9 990.00
SUPER PIC	TEL.

GENLOCKS

CBM A 2300	1 990.00
MINIGEN	1 790.00
GST 40 A	2 300.00
GST GOLD SP	5 390.00
GST GOLD VP	6 490.00
MX GOLD	2 490.00
GST GOLD PRO	6 590.00
GST GOLD PRO Y-C	6 850.00
GST 2500	16 750.00
HOME VIDEO KIT	4 490.00
HOME VIDEO KIT + DGV	5 990.00
MAGNI PRO	17 600.00
MAGNI PRO (REGIE L.)	18 000.00
NERIKI DESKTOP	11 690.00
NERIKI IMAGE MASTER	19 990.00
SCANLOCK VSL1P	8 990.00
SCANLOCK VIDEOMASTER	TEL.
SCANALIM	1 500.00

CAMESCOPES MAGNETOSCOPES

SONY CCD V5000 Hi8	18 900.00
SONY EVS 1000	11 900.00

MONTAGE / REGIE

PANASONIC WJ MX 10	13 900.00
PANASONIC WJ MX 12	22 900.00
VIDEO PILOT	9 900.00

LECTEURS DISQUETTES

A 1011 COMMODORE	850.00
MDC30 ROBTEC 3" 1/2	650.00
GOLDEN IMAGE LED 3"1/2	990.00
CUMANA 3" 1/2	990.00
ROBTEC 5" 1/4	990.00
COMMODORE A2010	950.00
GVP INTERNE 3" 1/2	950.00
AE HIGHD DENSITY 3"1/2	2 190.00
A3010 COMMODORE	1 080.00
A3015 COMMODORE	1 290.00
AMIGATOSH (M.A.S.T.)	1 990.00
AMIGATOSH PLUS	2 490.00

ACCESSOIRES

D7 DF/DD 3"1/2 par 10 la bte	39.00
SOURIS OPTIQUE G.I.	490.00
WITTY MOUSE	390.00
SOURIS INFRA-ROUGE	895.00
SOURIS INFRA-ROUGE BMC	790.00
TURBO PAD	55.00
MOUSE STAGE	249.00
FILTRE ECRAN 14"	150.00
FILTRE ECRAN 14" en verre polarisé	490.00
HOUSSE A500	90.00
HOUSSE A500 + ECRAN	140.00
HOUSSE A2000 + ECRAN	150.00
SUPPORT MONITEUR	190.00
SUPPORT IMPRIMANTE	190.00
BOITE RGT 40 DISK	59.00
BOITE RGT 80 DISK	79.00
MEDIA BOX POSSO	139.00
JOYSTICK NAVIGATOR	150.00
JOYSTICK SPEEDKING	150.00
MOUSE MASTER	195.00
BOOT SELECT DF0/DF1	125.00
BOOT SELECT DF0/DF2	125.00
MONITOR SHARER	220.00
CHANGE KICKSTART	290.00
BRAKE "FREIN"	250.00
JOYST PROPORTIONAL	250.00
CABLE PERITEL	100.00

UNITES CENTRALES

AMIGA 500	3 180.00
AMIGA 500 1 MEGA	3 490.00
A500 STARTER KIT	3 790.00
A500 HOME OFFICE KIT	3 790.00
A500 SCHOOL PACK	3 790.00
A500 ALTER AUDIO	3 990.00
A500 MUSIC PACK 1	4 690.00
A500 MUSIC PACK 2	7 990.00
AMIGA 2000	5 890.00
A 2000 M (1083 S)	7 790.00
A 2000 M. business pack	11 490.00
A 2000 Educamiga XT	9 990.00
A 2000 Educamiga AT	12 990.00
A 2000 Educ. XT 40 Mo	14 990.00
A 2000 Educ. AT 40 Mo	17 990.00
AMIGA 2500/68030-25	20 990.00
A 2500 M (1083S)	22 990.00
AMIGA 3000/16-40	25 990.00
AMIGA 3000/16-40 MS	29 990.00
AMIGA 3000/25-40	29 990.00
AMIGA 3000/25-40 MS	34 990.00
AMIGA 3000/25-100	35 990.00
AMIGA 3000/25-100 MS	40 990.00
(MS = Multi-Synchro 14")	

SOLUTIONS PROFESSIONNELLES

STATION PAO 1 - AMIGA 2500/20 3 Mo - HD 40 Mo - Carte désentrelaçage - Ecran Multisynch - HP PaintJet couleur - Softs de PAO	34 990.00
STATION PAO 2 - AMIGA 2500/30 3Mo - HD 40 Mo - Carte désentrelaçage - Ecran multisynch - Imprimante Laser Postscript - Softs de PAO	58 990.00
STATION MULTIMEDIA 1 - AMIGA 3000/16 - Disque dur de 40 Mo - Ecran 21" Pionneer - Lecteur Vidéodisque Pionneer - Logiciel AmigaVision - Incrustateur A2300	46 990.00
STATION MULTIMEDIA DIS 2 - AMIGA 2500/68020 3Mo - Disque dur GVP 80 Mo - Ecran tactile 14" - Laser Disc SONY - Genlock A2300 - AmigaVision	46 990.00
IMAGE DE SYNTHESE - AMIGA 3000/25 - Disque dur 40 Mo + 4 Mo de RAM - Ecran multisynch 16" - Volumm 4D	46 990.00

PROMOTIONS ETUDIANTS

EDUCAMIGA 2000 XT	9 990.00
EDUCAMIGA 2000 AT	12 990.00
EDUCAMIGA 2000 XT 40 Mo	14 990.00
EDUCAMIGA 2000 AT 40 Mo	17 990.00

SUP'AMIGA

AMIGA 3000/16-40 Multisynch	24 900.00

LOGICIELS DE GRAPHISME

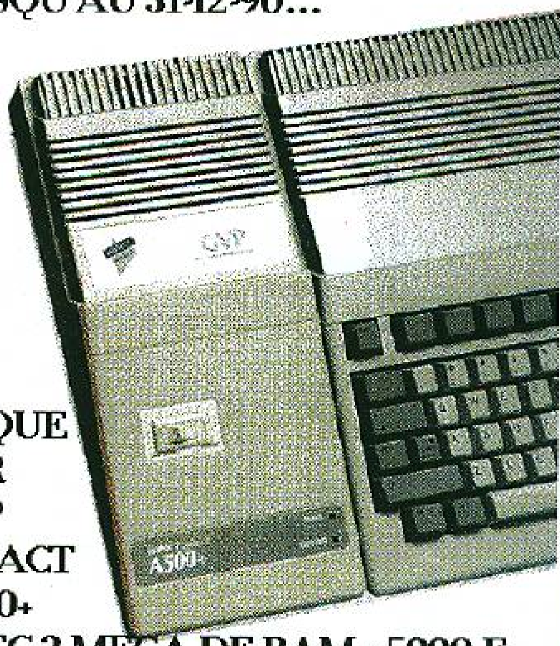
3D PROFESSIONAL PAL	3 600.00
AEGIS ANIMATOR	670.00
AEGIS ANIMAGIC	745.00
AEGIS DRAW	595.00
AEGIS IMPACT	720.00
AEGIS VIDEO TITLER	990.00
3D TEXT ANIMATOR	340.00
ARCHITECTURAL DESIGN	260.00
BROADCAST TITLER 2.0 PAL	2 200.00
BUTCHER 2.0	295.00
CALLIGRAPHER (THE)	795.00
CAO 3D (F)	99.00
DELUXE PAINT 3	790.00
DELUXE PHOTOLAB	625.00
DELUXE VIDEO 3.0	850.00
DESIGN 3D	770.00
DIGIMATE III	319.00
DIGIPAINT 3.0 F	590.00
DIGIVIEW 4.0 (F)	1 495.00
DIGIWORKS 3D	920.00
DISNEY ANIMATION PAL	1 100.00
ELAN PERFORMER 2.0 F	990.00
FANTAVISION	490.00
FUTURE DESIGN DISK	260.00
HUMAN DESIGN DISK	260.00
IMAGELINK 2.0	1 690.00
INTERACTIVE SHOW SYST.	1 490.00
INTERCHANGE	370.00
MIXATOR F	3 650.00
MOVIE SETTER	745.00
PAGE FLIPPER PLUS FX	1 190.00
PAINTER 3D	TEL.
PALETTE PRINTER	TEL.
PHOTON PAINT 2.0	990.00
PIXEL 3D	TEL.
PIXMATE 1.2	560.00
PROFESSIONAL DRAW 2.0	1 150.00
PROVIDEO GOLD	2 450.00
PRO TITLER	1 490.00
RESEP	690.00
SCULPT 3D XL	1 295.00
SCULPT ANIMATE 4D	4 290.00
THE ART DEPARTMENT	1 150.00
THE DIRECTOR	560.00
TV SHOW	790.00
TV TEXT PROFESSIONAL	1 290.00
VIDEO GENERIC MASTER	550.00
VIDEOSCAPE 3D	1 250.00
VIDEO SCROLL	890.00
VIDEO WIPE MASTER	850.00
VOLUMM 4D	1 590.00

BUREAUTIQUE

CYGNUS ED PRO	660.00
EXCELLENCE F	1 490.00
HOME OFFICE KIT F	990.00
KINDWORDS 2.0 F	580.00
MAXIPLAN 500	1 190.00
MAXIPLAN PLUS	1 590.00
PAGE SETTER 2 F	990.00
POWER WORKS (PACK COMPRENANT : INFOFILE, KINDWORDS 2.0 ET MAXIPLAN Plus).	990.00
PROFESSIONAL PAGE F	1 890.00
PROFESSIONAL PAGE 2.0	TEL.
PROWRITE 3.0	990.00
SAXXON PUBLISHER	TEL.

Great Valley Product®

JUSQU'AU 31-12-90...



DISQUE DUR GVP IMPACT A500+ AVEC 2 MEGA DE RAM : 5990 F

BAB MICRO CENTER

Service VPC	7, rue de Coursic - 64100 BAYONNE	59.59.39.65
Service AMIGA PRO	7, rue de Coursic - 64100 BAYONNE	59.59.71.63
Service Technique SAV	16, av. Maréchal Soult - 64100 BAYONNE	59.63.16.88

EXT. RAM

Extensions Mémoire...

A500 :
512 Ko : 490 F

A2000 :
2 MO : 1790 F

A1000 :
1.5 Mo : 2990 F

SUPERBASE PRO F	1 290.00
DIVERS	
A-MAX II	1 330.00
MAC ROM CHIP 128	1 290.00
AMIGA TOOL BOX	195.00
AMOS (PROMO)	**490.00**
AREXX	390.00
B.A.D.	450.00
BARS AND PIPES	2 290.00
CAN DO	1 160.00
CLI-MATE 1.2	310.00
DEVPAC V2	750.00
DISCOSCOPIE	490.00
DOS 2 DOS	440.00
FAMILI COMPTE (F)	420.00
GFA BASIC 3.0	650.00
GFA BASIC COMPILATEUR	395.00
GFA BASIC PACK	490.00

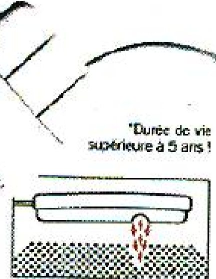
HI-SOFT BASIC	920.00
K-SEKA	640.00
LATTICE C 5.0	2 370.00
MAC 2 DOS	960.00
MASTER SOUND	450.00
MCC PASCAL II	1 020.00
MIDI RECORDING STUDIO	595.00
MUSIC X	1 100.00
NORDIC POWER	**870.00**
PRO 24 AMIGA	TEL.
QUATERBACK	580.00
QUARTET	590.00
SUPERBACK	470.00
SONIX 2.0	620.00
STUDIO 24	915.00
ULTRA CARD Plus	415.00
LIVRES	
HARDWARE REF MANUAL	195.00
INCLUDES & AUTODOCS	249.00
LIBRARIES & DEVICES	279.00
LE GD LIVRE AMIGABASIC	249.00
GD LIVRE AMIGABASIC D7	349.00
BIEN DEBUTER EN C	149.00
BIEN DEBUTER /A500	149.00
BIEN DEB. LANG.MACH.	129.00
CLEFS POUR AMIGA	199.00
CPDRE EXPL. SON AMIGA	249.00
BIBLE AMIGA	299.00
BIBLE AMIGA + DISK	399.00
LIVRE DU GFA BASIC	149.00
LIVRE LECTEUR D7	299.00
LIVRE DE DELUXE PAINT	145.00
LIVRE DE L'AMIGADOS	199.00
LIVRE DE LA MUSIQUE	199.00
LIVRE DE SUPERBASE	169.00
LIVRE GFA BASIC AMIGA	149.00
LIVRE GFA BASIC AM. D7	249.00
LIVRE LANG MACHINE	199.00
LIVRE IMPRIMANTES AM.	299.00
SOS AMIGADOS/BASIC	149.00
LIVRE DU LECTEUR D7	299.00
TRUCS ET ASTUCES 2	129.00
TRUCS/ASTUCES 2 D7	229.00
MEILLEURS DOMPUB AMIGA	125.00
IMPRIMANTES	
EPSON :	
LX 800	2 150.00
LX 850	2 690.00
LQ 500	3 695.00
LQ 550	3 990.00
FX 850	4 990.00
IX 800	5 750.00
FX 1050	7 690.00
LQ 850	6 590.00
LQ 1050	7 690.00
LQ 860	8 290.00
LQ 1060	9 490.00
SQ 850	6 990.00
LQ 2550	11 600.00
SQ 2550	10 990.00
DFX 5000	19 390.00

GOLDEN IMAGE

SOURIS OPTIQUE

Une souris pas comme les autres !

La souris optique GOLDEN IMAGE ne comporte aucune partie mécanique mobile, ni boule, ni contacteur, pour éviter les pannes ! Elle ne s'use quasiment pas, ne s'encrasse pas, et vous offre une précision extraordinaire! En effet, rien n'est plus précis et fiable qu'un faisceau optique.



*Durée de vie supérieure à 5 ans !

Modèle AMIGA (250 dpi) : 490 F TTC

GQ 5000 LASER	14 990.00
TSQ 4800	14 290.00
TLQ 4800	18 290.00
GX 800	13 990.00
CITIZEN :	
120 D Plus	1 590.00
HQP 40	2 990.00
MSP 15 E	2 690.00
SWIFT 24	3 490.00
Kit couleur Swift 24	590.00
MSP 40	4 490.00
HP Q 45	4 990.00
MSP 50	5 490.00
MSP 55	6 490.00
STAR :	
LC 10	1 890.00
LC 10 couleur	2 490.00
LC 24-10	2 990.00
LC 15	3 990.00
LC 24-15	4 990.00
FR 10	4 990.00
FR 15	6 190.00
XB 24-10	5 690.00
XB 24-15	7 900.00
Laser Printer LP 8	19 990.00
PANASONIC :	
KXP 1081	2 290.00

KXP 1180	2 490.00
KXP 1124	3 990.00
KXP 1592	4 950.00
KXP 1540	7 500.00
KXP 1624	5 980.00
KXP 1695	5 990.00
KXP 4420 Laser	15 500.00
KXP 4450 I Laser	21 900.00
HITACHI COULEUR :	
Imprimantes à sublimation thermique	
VY 25 E	19 990.00
VY 200 E	29 990.00
Nouveautés Imprimantes :	
COMMODORE MPS 1270 A JET D'ENCRE	1 990.00
CANON BJ 10e	2 990.00
CANON BJ 300e	TEL.
CANON COULEUR FP510	TEL.
TEXAS NSTRUMENTS :	
LASER POSTSCRIPT TI	17 790.00
LASER HP MCC	10 990.00
LASER POSTSCRIPT MCC	17 790.00
NOUVELLE NEC COLORMATE POSTSCRIPT COULEUR	TEL.
NOUVELLE HP DESKJET 500 JET D'ENCRE	5 990.00

GOLDEN IMAGE

SCANNER A MAIN

Enfin un scanner pour tous !

Le scanner à main GOLDEN IMAGE permet de digitaliser n'importe quel document (photo ou texte), de le remanier à l'aide du formidable logiciel TOUCH-UP et d'imprimer votre document personnalisé. Précision 400 dpi, 64 tons de gris, largeur de 105 mm.



Modèle AMIGA (avec le logiciel TOUCH UP) : 1990 F TTC

BON DE COMMANDE

NOM/PRENOM	
ADRESSE	
CODE POSTAL	
VILLE	

DESIGNATION	PRIX	QTE	Montant
MONTANT TOTAL			
Frais de port 35 F (forfait)			
TOTAL A PAYER			

Chèque	Mandat	C. B.	N°	Exp.
			Signature :	



La Joconde imprimé par Epson LQ500 sous ***TURBOprint Professional***
(fonction "HardCopy")

Très pratique. Avec l'imprimante que j'ai et l'Amiga, j'ai mis le curseur sur 1,05. Et les cercles sont vraiment des cercles, règle en main.

● Trames de gris ("farb/GrauMuster"); ce qui fait, avec le facteur Gamma, toute la force de TURBOprint Pro. Il y en a 12 au total, ce qui fait avec les différentes densités (5 sur Epson) un total de 248882 tramages différents (12 à la puissance 5) sans compter les rotations.

Il y a la trame normale dans le coin à gauche, le trame 1/2 ton plus faible (H-T), 9 aiguilles, les trames horizontales de 4 a 9 et les trames à 45 degrés de 10 a 12, plus les alogorithmes de Floyd-Steinberg I et II.

Avec tout ça, la possibilité de faire tourner de 90 degrés ce choix de trames, les trames horizontales deviennent verticales, celles à 45 à 135 degrés. Je ne les ai pas toutes essayées. La seule chose qui pourrait être améliorée c'est qu'on puisse installer l'angle que l'on veut pour chaque trame (comme en offset, le noir est tramé à 45 degrés, le jaune à 75 degrés, le bleu à 115 degrés, etc...). Mais vu ce qu'ont fait les programmeurs Donhauser et Zeiler ils vont sûrement l'installer sur une prochaine version de TURBOprint. Vous devez avoir avec cet article des reproductions de trames différentes. Les résultats que j'aime sont ceux avec la trame 4 ou le F-S I ou les trames à 45.

Turbo Prefs

Menu no2: C'est le Preferences de TURBO, très amélioré. Par exemple, les mesures dans "Breite"ou "Hohe"(Largeur et Hauteur) sont ou en cm ou en inch ("Zoll") et les conversions se font automatiquement. Si vous mettez 0 pour la hauteur vous avez celle-ci qui est ajustée automatiquement avec la largeur. Il y a les choix habituels "Druckmodus" (choix d'impression) en Noir et Blanc, Gris, Couleur, negatif ou vertical(image en vertical au lieu d'être horizontale), réglage de la proportion N/B ("S/W Schwelle"), le choix feuille à feuille ou continu ("Tractor). Le choix du port de sortie (soit PAR: ou SER: ou PAR2: qui est le PAR2: redéfini par TURBO, celui que j'utilise). Il y a une fonction de lissage (Glättung) en 2 forces: il enlève les escaliers aux textes écrits avec NotePad ou sous DPaint. Efficace.

Facteur Gamma

On saute au menu 4 car c'est le second must de TURBO : le facteur Gamma et le réglage des couleurs. Commençons par le facteur Gamma. "Gamma-correktur" il permet un reglage de la courbe des nuances de gris. Il y a 5 curseurs qui permettent d'assombrir ou d'éclaircir l'image en entier (sur l'imprimante of course) ou sur certaines nuances de gris seulement. Très, très puissant. Pour imprimer en N/B il faut mettre "Schwarzdruck" sur normal. Il faudrait que je m'étende beaucoup plus sur la couleur, car le principe est superbe. Hélas, je n'ai pas, à cause des finances une matricielle couleur, aussi je n'ai pu l'essayer. Néammoins, sachez que vous pouvez séparer les couleurs, c'est à dire qu'avec ma Noir et Blanc je peux faire de la couleur en ayant 4 rubans Noir, Jaune, Rouge et Bleu. Dès que possible je le fais: et je tacherai de vous faire part de l'expérience. Ensuite, les couleurs de base du ruban de l'imprimante sont calculées en Rouge, Vert, Bleu du spectre ainsi que les couleurs de base de l'écran. En d'autres termes vous pouvez les redéfinir, les ajuster exactement suivant le type de moniteur que vous avez, et comment vous l'avez réglé, suivant le ruban couleur de votre imprimante, ce qui varie suivant chaque marque. Et vous obtenez un WYSIWG: ce que vous voyez à l'écran, vous le voyez à l'impression. Et ça marche (du moins pour les essais que j'ai fait en Noir et Blanc). On va pouvoir faire enfin du travail de professionnel.

Poster, Reflexion de L'Image, Multiples

Ce sont les choses intéressantes du menu 3. Avec le mode Poster vous pouvez imprimer votre image digitalisée en 1m sur 65 cm par exemple, plus si vous le voulez (une des dimensions ne peut être supérieure à 8 fois la largeur d'impression de votre imprimante, dans mon cas 8x20,3cm =1m60). Le poster est imprimé en morceaux, que vous avez définis. Une limite toutefois: la largeur du morceau ne peut excéder la largeur d'impression de votre imprimante (sur Epson 500, ca fait maxi 20,3 cm ou 8 inch). Si vous mettez 0 dans hohe du menu Preferences vous n'aurez que 2 bandes de 32.5cm dans l'exemple et de 1m de haut au lieu de 6 morceaux de chacun 32.5cm de large et 33.3cm de haut. C'est intéressant, et ca marche. Bien sûr il faut prévoir des feuilles assez longues (ici de 1m ou plus si vous mettez pour la hauteur une dimension supérieure). Vous pouvez aussi inverser l'image: par exemple la Joconde qui regarde à gauche, regarde à droite.

Je n'ai pas envie d'accaparer toute la revue ***AmigaNews***, mais il y a tellement à dire sur les choix et les possibilités énormes de ce logiciel. Une fois vos réglages installés, vous les sauvez dans un fichier et la prochaine fois que vous avez besoin de reprendre ces mêmes réglages il suffit de cliquer sur "**Load**" dans Turboprefs. Ca permet de sauver le travail d'une après-midi pour chercher à peaufiner une impression.

J'arrête là car il faudrait 2 ou 3 pages complètes pour décrire les possibilités énormes de ce logiciel qui permet enfin d'imprimer correctement les dessins vus à l'ecran, en n'importe quelle taille!

Marcel Duruflé

Prix 188DM chez l'éditeur IrseeSoft, Grüntenstraße 6, D-8951 Irsee, RFA, tél 8341-743-27, FAX 8341-120-42 ou en Suisse chez Microtron, Bahnhofstrasse 2, CH-2542 Pieterlen, tél 19-41-32-87-24-29, FAX -24-82. Une mise à jour avec documentation en français sera disponible bientôt.

Les Disques Durs PC formattés Amiga

Pascal Janin

Les PC, vous connaissez sûrement ? Et même si, comme moi, vous abhorrez ce genre de bécanes (qui ont su allier une génération entière de microprocesseurs hautement m.......s à un manque de convivialité sans égal), on ne peut que rester rêveur face à leur immense bibliothèque de logiciels et d'extensions en tous genres... notamment les disques durs, dont le prix ridiculement bas ne peut que nous faire sombrer dans la plus profonde mélancolie (même si, il est vrai, les disques durs dont je parle sont des "bas de gamme" aux temps d'accès et vitesse de transfert très moyens par rapport à ceux obtenus sur notre cher 'Miga).

Heureusement, *Commodore* a eu une très bonne idée: mettre à disposition des possesseurs d'Amiga (2000) une carte dite "passerelle" (ou BridgeBoard pour les non-anglophobes-pathologiques), qui assure la jonction entre le monde magique et merveilleux de l'Amiga et le marais sordide des PC, pour une somme somme toute modique (jetez donc un oeil azerty aux promotions Educ'Amiga pour vous en convaincre...).

Le plus grand avantage d'une telle configuration (A2000 + BridgeBoard) est, à mon avis, la possibilité de pouvoir utiliser le ***même disque dur PC à la fois pour le PC et l'Amiga*** en utilisant un partitionnement spécial du disque. Et c'est la méthode pour y arriver **avec succès** que je vais m'appliquer à vous décrire ci-après. **MAIS** alors je vous conseille vivement de virer l'ancien titre de cette humble prose et de le remplacer (au choix) par l'un des suivants: *"Boire et Dévoires"*, *"La Quête du Graal"*, *"Bad Taste"* ou *"Shocker"*... tellement la procédure complète comporte de pièges, d'embuches et de temps gaspillé dans lesquels, sans votre dévoué *O-Sensei Bubbax*, vous vous seriez précipités tête baissée.

J'en profite aussi, avant de déflorer le sujet pour dire à ceux qui envisagent fortement l'achat d'un tel système avec disque dur pour les raisons précédentes, et donc qui ne se sont sans doute jamais frottés au couple incestueux et lubrique FDISK + ADISK, de lire ce qui suit jusqu'au bout pour avoir une petite idée de la marche à suivre **AVANT** de mettre en application les conseils du manuel de leur future BridgeBoard, *appendice E*, car tout n'est pas aussi rose qu'ils le prétendent malgré leurs judicieux conseils.

Quant à ceux qui ont réussi à surmonter **tous** les problèmes, qu'ils se manifestent. J'attends d'eux toute astuce ou critique supplémentaire. Soyez conscients aussi qu'il n'y a pas UNE méthode pour réussir, mais que celle que j'ai fini par employer, après moult essais infructueux (+ de **50 h.** perdues !), donne des résultats satisfaisants.

Donc si vous vous sentez prêts à faire le grand saut, allons-y !

I - Les cartes Disque Dur PC

Il existe différents types d'interfaces (ou HD Controller, et c'est ainsi que je les nommerai par la suite) selon le type de HD employé (ST-506 MFM ou RLL, AT-bus) et le type de PC auquel il est destiné (XT-bus 8 bits, AT-bus 16 bits). Je ne vous parlerai ni des HD SCSI ou SCSI-2, que les concepteurs d'interfaces pour PC semblent avoir boudés depuis le début à leur plus grand tort, ni des nouvelles cartes au format de bus PC EISA 32 bits pour les PC "next generation" (386/486) qui ne concernent pas l'Amiga puisque ses connecteurs de fond de panier "compatibles PC" ne sont que de "vieux" ISA 8/16 bits.

Donc il vous faut un HD et une carte contrôleur. La meilleure solution est de loin la "FileCard", composée d'un HD, de sa carte contrôleur et d'un châssis métallique rigide, le tout n'occupant que la place d'1 carte et demie, donc laissant un slot PC et la place libres pour une carte demi-longueur (par exemple série/parallèle ou programmateur d'EPROM) (si vous pigez que dalle, allez donc en causer à un revendeur PC qui vous expliquera tout çà, si toutefois sa compétence dépasse celle d'un vendeur FNAC, ce qui n'est pas mission impossible...).

Quel que sera votre choix, rappelez-vous :

1- utilisez une carte au format de bus adapté à celui de votre BridgeBoard :
8 bits -> A2088 (XT)
ou A2286 mais perte de performances
16 bits -> A2286 (AT)

2- **si votre BridgeBoard est une A2088 XT :**
* seuls les HD ST-506 sont utilisables (AT-bus à proscrire)
* choisissez le même format de HD et de contrôleur :MFM ou RLL

3- **si votre BridgeBoard est une A2286 AT :**
* optez de préférence pour les "nouveaux" AT-bus (presque aussi rapides que les SCSI) avec interface contrôleur 16 bits
* les "vieux" contrôleurs 8-bits ST-506 sont bien sûr utilisables mais au détriment des perfrmances (çà rame presque autant qu'un vulgaire XT), par contre leur prix est leur atout (2 à 3 fois moins chers).

4- **choisissez un contrôleur ayant** le facteur **d'entrelacement *(interleaving)* le plus faible** (4 ou 5 est une valeur courante pour une FileCard, 3 ou 4 pour un contrôleur vendu séparément)
==> Malheureusement, tout facteur >1 étant peu flatteur pour un HD (les HD de l'Amiga ont tous un interleaving de 1), je n'ai pas rencontré souvent de contrôleur indiquant clairement sur l'emballage le meilleur interleaving qu'il peut supporter... et la surprise vous *frappe* lors de la configuration du HD!

5- **attention au mode de fixation de votre HD** et à son encombrement : s'il est vendu séparément de son contrôleur, il vous faudra sans doute le fixer à l'emplacement du 2ème lecteur 3"1/2 interne ou en externe si pas possible autrement (prévoir alors des longueurs de câble nappe)
==> Avantage aux *FileCard:* le HD est solidaire du contrôleur grâce au châssis métallique

6- **attention à l'alimentation** de votre HD: essayez de trouver un contrôleur comportant le connecteur d'alimentation pour le HD, sinon il vous faudra repiquer l'alim du HD sur le dernier connecteur d'alim laissé libre par Commodore à cet effet (s'il n'est pas déjà utilisé) mais dont les longueurs de fils sont... rachitiques!

7- **demandez impérativement la doc <u>la plus complète</u>** possible, notamment si vous achetez HD et contrôleur séparés

8- **jetez un dernier coup d'oeil** attendri à votre acquisition toute fraîche avant de lui faire subir les derniers outrages à côté desquels les lubriques épanchements du Marquis de Sade ressemblent à des albums de coloriage pour ST-Users.

Mon avis personnel: pour une BridgeBoard XT, je ne saurais trop vous conseiller les excellents produits Western Digital ; FileCard 20/30/40 Mo ou contrôleurs séparés XT-GEN2 (MFM) ou XT-GEN2R (RLL) fournis avec une bonne docu, quoique très fouillée donc dure à suivre, et en général en Anglais.

J'en profite pour remercier ici le personel de PENTASONIC Lyon, chez qui j'ai acheté ma propre FileCard, et qui ont fait preuve d'une compétence et d'une amabilité peu commune, à la suite de divers problèmes rencontrés.

DONC, à ce stade, le *moins* dur est fait... il vous reste à l'installer au chaud dans votre A2000 en suivant les conseils de la doc qui vous a été

remise avec le HD ainsi que les excellents conseils de *Commodore* à ce sujet dans le manuel de la BridgeBoard.

Il est aussi de réputation intergalactique de trépaner votre 'Miga **HORS TENSION**, à moins que vous n'ayez la furieuse envie de voir Gary, Agnus, Denise et Paula sauter tous ensemble joyeusement de leurs supports pour aller guincher dans un coin sur les airs languissants du dernier gragouillement "in" de la folie actuelle des ménagères décérébrées et autres midinettes en rût, je veux parler de Pabrick Truel le bien nommé.

Bon, à présent votre HD est installé, ainsi que la BridgeBoard, et tous les câbles nécessaires et indispensables ? Que nenni, il reste encore un petit détail.

Lorsque vous aurez envie de savoir quand bosse le HD, comment faire ? A l'oreille? Pas facile à cause du ventilo du 2000 (à propos, le mien *aspire* et ne souffle pas vers l'intérieur de la bête comme celui du 3000...) et du moteur du HD (qu'il est loin le silence religieux du 500 ou du ventilo du 1000). Il vous faut donc une LED, même et surtout si votre copine est déjà moche, du même genre que le témoin POWER en face avant, pour l'indiquer, mais surtout repérer où la connecter : sur le HD, sur le contrôleur, ou nulle part si c'est pas prévu! Là encore, la docu ou mieux, le conseil avisé du revendeur vous l'indiquera.

A propos, si vous achetez une FileCard chez un revendeur qui ne connait que le monde impitoyaaaaable des PC, NE LUI DITES PAS A QUOI ELLE VA SERVIR sinon il se mettra à regarder la garantie de votre FileCard avec un oeil plus que suspect... Quant au revendeur ouvert de corps et d'esprit au monde du 'Miga, peut-être vous donnera-t-il même un tuyau supplémentaire...

Quelle LED utiliser? Ma foi, si celle du "HardDisk" (en-dessous de celle de POWER en face avant) n'a pas encore servi ou fumé, c'est la meilleure solution. Autrement :

- câbler soi-même une LED avec 2 bouts de fils et le connecteur ad hoc, percer le 'Miga à l'endroit qu'il vous plaira (de préférence AILLEURS que sur le couvercle, sinon tout s'arracherait à chaque démontage du 2000!), fixer et relier au HD au bon endroit
- remplacer la LED "HardDisk" par une LED bicolore dont une couleur servira au HD côté PC et l'autre à autre chose (par exemple une A2090A)

==> **RESERVE aux amateurs AVERTIS** : ne pas inverser les polarités car les 2 interfaces et la LED ainsi reliées risquent fort de ne pas apprécier la plaisanterie !

==> c'est ce que j'ai fait, possédant une A2090A et une FileCard, et le résultat est fort joli, surtout qu'avec une LED verte/rouge, on obtient une agréable couleur bleu tomate lorsque les deux HD bossent de concert...

Allez, maintenant, passons aux choses sérieuses...

II - PRIMARY IGNITION (à la "Star Wars")

D'une main émue et tremblante, mettez sous tension votre 'Miga (sans disque de boot). Si aucune explosion ou fumée ne vient perturber votre entourage immédiat, c'est bien parti. Si l'écran habituel (la "main" demandant le WorkBench 1.x) apparaît, c'est encore mieux. Si votre 2000 fait encore plus de bruit qu'auparavant, avec un démarrage genre "aspirateur" puis des crépitements bizarres de concert avec la LED (que vous avez dû câbler précédemment), c'est **ZE PIED** !

TOUS les HD procèdent à un autotest interne (qui consiste en quoi?) qui les met en branle indépendemment de tout accès PC pendant quelques secondes à la mise sous tension. Ce phénomène est normal et ne doit pas vous alarmer, *il ne se répète pas* au RESET. Par contre, son **absence** révèle un HD destiné à la poubelle ou bien mal connecté. A vous de vérifier alors...

Ne continuez pas tant que vous n'obtenez pas à l'allumage **TOUS** les signes de bonne santé précédents.

Si vous lisez ces lignes, je peux donc en conclure que tout s'est bien passé, du moins pour l'instant...*gniarf gniarf gniarf* (ricanement sadique). A présent, insérez le disque "BridgeBoard" dans le lecteur 3"1/2 Amiga et le disque "Boot System" dans le lecteur 5"1/4 PC. La moulinette Amiga se met en branle, et après un temps d'autant moins long qu'il est plus court, vous vous retrouvez devant un WorkBench très classic.

Double-cliquez sur l'icône BridgeBoard puis sur **BridgeInstall** et effectuez la procédure complète d'installation de la BridgeBoard sur une copie de votre disk WB 1.x (ou sur votre HD Amiga si vous en avez déjà) comme indiqué dans le manuel de la BridgeBoard. Une fois ceci fait, ouvrez le tiroir PC puis cliquez PCPrefs puis PCMono ou PCColor (mais *rogntudjuu* suivez donc le manuel de votre BridgeBoard : tout est dedans et bien expliqué en plus!).

Arrive l'instant magique où la fenêtre PC apparaît avec ses hideux caractères CGA (font "pc.font" utilisée). Si vous en êtes là, sans aucun message alarmant autre que les copyrights de Commodore, c'est que l'installation BridgeBoard/HD a réussi à 99 %. *Bravo !*

Pour vérifier que le HD a bien été reconnu et à la bonne adresse, procurez-vous dare dare PCTools (version 3.20 ou plus) ou Norton Utilities et invoquez *SystemInfo* dans l'un ou l'autre : cherchez la mention "Extra ROM BIOS found at " (ou quelque-chose d'approchant) et regardez les chiffres qui suivent :

- **ni C800 ni CA00** : Contrôleur HD mal configuré, vérifiez les jumpers de config *hors tension* et rebootez
- **C800** : HD en "C:" c'est **PARFAIT**, passez à la suite
- **CA00** : HD en "D:" pas bon, jumpers du contrôleur à changer puis reboot
- **C800** + **CA00** : tiens donc, vous aviez déjà un contrôleur HD en place car a priori il y en a 2 ! Donc vous avez déjà fait la manip' et vous n'avez plus rien à apprendre de moi... *get out !*

Le 1er prix était le N° C800, et si vous avez gagné vous avez le droit de continuer sinon de rejouer (vérification câbles, configuration contrôleur HD). Ce chiffre C800 représente l'adresse de la Rom BIOS externe que le système a détectée; cette Rom, implantée d'origine sur les contrôleurs HD, contient un certain nombre de routines indispensables à la bonne gestion du contrôleur par le système. Si C800 et CA00 ont été affichés ensemble, c'est que le système a trouvé *DEUX* Rom BIOS, par exemple si vous avez 2 cartes contrôleur HD.

Maintenant que le contrôleur a été correctement configuré et qu'il est par conséquent à la bonne adresse, passons au niveau supérieur, et préparez l'aspirine pour tenir la route...

==> les "aficionados" de cartes PC (qu'ils soient maudits) auront dû levez un oeil glauque : il est vrai que la Rom BIOS est désactivable sur certaines cartes contrôleurs indépendemment du N° de HD (C: ou D:) car certaines bécanes (de nom et de type exotiques, je pense à AT&T entre autres) n'aiment pas le BIOS fourni d'origine par le contrôleur HD... Mais ici heureusement la BridgeBoard est très contente de ce BIOS donc on le garde!

A CE STADE :

(a)Vous possédez **DiskManager** (b)Vous ne possédez pas **DiskManager.** (a):lisez les rubriques X.1, (b) lisez les les rubriques X.2

Les malheureux prophètes qui ne connaissent pas DiskManager vont devoir bouffer du DEBUG, FDISK, ADISK, FORMAT à toutes les sauces, alors que ses heureux possesseurs en seront quasiment dispensés. Alors investissez dans ce soft génial et (presque) gratuit.

Notez ce nom : **DISKMANAGER** de ONTRACK Computer Systems Inc.

==> bien que ce soft soit écrit pour gérer préférentiellement des HD de marque Seagate, il marche très bien avec n'importe quel HD de marque concurrente... Qu'on se le dise!

==> je ne connais que la version XT de ce soft, mais je ne pense pas que la version AT soit significativement différente

III - Formattage Bas Niveau

Appelé aussi **Low Level Format**, il sert à :

- spécifier au contrôleur l'ensemble des paramètres de fonctionnement du HD
- analyser le disque et établir une liste de ses défauts éventuels
- écrire un motif de remplissage spécial pour séparer les cylindres en secteurs, comme pour un vulgaire disk souple ordinaire
- accessoirement écraser tout ce qu'il y avait déjà sur le disque!

EN SONT DISPENSES TOUS CEUX DONT LE DISQUE DUR EST LIVRE PREFORMATTE D'ORIGINE, comme les FILECARD, OU PAR UN REVENDEUR QUI SAIT S'OCCUPER DE SES CLIENTS, comme un certain magasin que j'ai déjà cité. POUR CEUX-LA :

- faire une copie de ce qu'il y a DEJA sur le disque (en général des utilitaires) car nos prochaines manip' vont les envoyer valser
-

SAUTER DIRECTEMENT AU PROCHAIN PARAGRAPHE (IV)

● se marrer un bon coup en regardant les autres se démener avec DEBUG (poilade assurée)

Pour vérifier que l'on ne va pas écraser des données utiles, faites un DIR C:<return>. Si le disk est vide ou s'il répond par une erreur ("read error" ou équivalent), on peut désormais lui "faire sa fête" sans risque. Sinon, FAIRE COMME INDIQUE PRECEDEMMENT (tout ce paragraphe vous est inutile).

Si vous avez une FileCard mais que vous teniez VRAIMENT à la charcuter, rien ne vous en empêche, à condition que vous ayez auparavant sauvegardé les utilitaires fournis en principe sur le HD.

III.1 - Avec DiskManager

.Invoquez-le sous DOS par **DM/M** (lecteur A:).

.Utilisez successivement :

S pour sélectionner le disque à initialiser (1)

C pour configurer correctement le contrôleur avec le paramètres du HD (nb cyl,têtes,...)

I puis **D** pour rentrer la liste des défauts du disque puis **I** pour initialiser le disque

.Arrêtez-vous là et sautez directement au paragraphe IV.

III.2.a - Sans DiskManager et Avec FileCard

Utilisez l'utilitaire **LLFORMAT C: 0**<return> fourni avec : le meilleur facteur d'entrelacement est d'abord déterminé puis le disque est formatté. Puis sautez directement au paragraphe IV.

III.2.b - Sans DiskManager et Sans FileCard

C'est la descente aux enfers : il vous faudra utiliser le debugger DEBUG pour appeler la routine de LowLevelFormat qui initialisera le disque.

Cherchez la commande DOS **DEBUG** sur vos disquettes PC.

Tapez ensuite **DEBUG**<return> puis **G=C800:5**<return>

Un message de bienvenue doit être affiché puis une série de questions avec des réponses *par défaut* proposées. Tapez <return> si la réponse par défaut vous convient, sinon la bonne valeur puis <return>.

==> le genre de réponses peut varier si ce n'est pas une Rom BIOS de contrôleur Western Digital

Entrez ensuite dans l'ordre :

● disque utilisé : **C**
● entrelacement utilisé : N° fourni dans la doc
● configuration dynamique : **Y**
● paramètres disque : fournis dans la doc
rentrez *sur la même ligne et séparés par 1 espace :*

- le nb total de cylindres (maxi 1024)
- le nb total de têtes (maxi 16)
- le cylindre de "Reduced Write Current"
==> s'il n'y en a pas, rentrez **nb total de cyl + 1**
- le cylindre de "Write Precomp"
==> s'il n'y en a pas, rentrez **nb total de cyl + 1**
- la longueur de correction d'erreur (maxi 11)
==> si non précisé, rentrez **11**
- la vitesse de déplacement des têtes (maxi 7)
==> si non précisé, rentrez **7**

Exemple fourni sans supplément de prix :

FileCard 40 (40Mo, RLL, 4 têtes, 782 cyl, sans Write Precomp ni Reduced Write Current): **782 4 783 783 11 7**<return>

● configuration virtuelle : **N**

==> la réponse précédente aurait dû être **Y** pour les possesseurs de DOS <= 3.21 et de HD de capacité >30Mo et <60Mo (maxi) car ce DOS "dépassé" n'accepte pas plus d'1 partition par disque ni de partitions de taille >30Mo! Celà donnant un inextricable foutoir, n'utilisez qu'un DOS *récent* (au moins 3.30)! Sinon, il faudra couper votre HD en 2 morceaux (chacun <30Mo) au niveau du contrôleur (et non par FDISK) et il faut préciser à quel cylindre a lieu le saucissonage mortel, mortel car à partir de là *il n'est plus possible de rajouter un 2ème HD*... Oh shit!

● OK pour formatter le disque ? :

Y pour continuer
N pour terminer sans toucher au disque si vous avez commis une bourde dans vos paramètres: il faudra alors retaper DEBUG et G=C800:5 et tout le reste... et youpi!

● le HD est à présent formatté et çà peut prendre entre 10 min. et 1 h. selon le nb de cylindres et de têtes : allez boire un pot ou prendre du bon temps avec votre secrétaire, y'a le temps!

● voulez-vous déclarer des cylindres comme inutilisables ?
==> en effet, chaque HD subit de sévères contrôles en usine et certains défauts du support magnétique peuvent alors être détectés : de tels défauts engendreraient d'inévitables "r/w error" d'où l'intérêt de pouvoir les écarter *volontairement* de la liste des cylindres utilisables. Cette liste ("defect list") est en général collée sur la partie métallique du HD, bien en évidence.
si cette liste est vide (heureux veinard) : **N**
sinon : **Y** puis rentrer les cylindres défectueux comme indiqué à l'écran
Si tout s'est bien passé, vous allez être informé que le PC va rebooter et qu'il faut replacer le disk "Boot System" dans le lecteur A:.
Mais **la BridgeBoard ne pouvant être rebootée par soft**, il faut :
- soit faire **CTRL+ALT+DEL** (DEL au pavé numérique)
- soit double-cliquez **PCHard** dans le tiroir PC

Et pendant que le PC reboote, vous avez largement le temps d'entamer la lecture du paragraphe suivant.

IV - Partitionnement du Disque Dur et Formattage des Partitions PC

Il va maintenant vous falloir faire des choix :
- affecter une certaine qté de cylindres au PC = QPC
- affecter une certaine qté de cylindres à l'Amiga = QAMY (QPC et QAMY en Méga-Octets Mo)
...sachant que le nb *total* de partitions PC+Amiga est de **4 au maximum!**
==> si vous avez le DOS 3.30 (c'est mon cas) et que QPC>30mo, il faudra couper QPC en morceaux de 30Mo maxi car le DOS 3.30 gère 4 partitions mais chacune de taille *<30MO!*
==> si vous avez le DOS 3.31 Compaq ou 4.0x Ibm, vous avez totale liberté de choisir QPC, même au-delà de 30Mo (pourquoi pas 100Mo avec un HD costaud ?...)

Calcul des Tailles :
Pour le PC comme pour l'Amiga, le HD est découpé en secteurs de 512 octets, avec :
. 17 secteurs par cylindre et par tête en MFM
. 26 secteurs par cylindre et par tête en RLL
==> vérifier les équivalences en AT-bus, je n'en sais fichtre rien!

A celà, il faut rajouter :
. 1 cylindre réservé par partition PC
. 2 cylindres réservés par partition Amiga

Soit Q la qté en Mo que vous voulez obtenir :
Q = (Nb sect) * (Nb cyl - Nb réservés) * (Nb têtes) * 512/1024^2

donc Nb cyl = (Q * 1024^2)/((NB sect) * (Nb têtes) * 512) + Nb réservés ... à arrondir à l'entier supérieur.

Gare au mal de crâne... mais tout celà est pourtant très logique!

Allei une fois, encore un exemple gratis mais c'est bien parce que c'est vous :

- HD 40Mo, RLL, 782 cyl, 4 têtes à couper en 3 :
(1) 19.5 Mo PC (C:) -> Ncyl1= 385
(2) 14.5 Mo Amiga (JH0:) -> Ncyl2= 288
(2) 5 Mo Amiga (JH1:) -> Ncyl3= 101

Détail: Ncyl1=(19.5*1024^2)/(26*4*512) +1 = 385

Ncyl2=(14.5*1024^2)/(26*4*512) +2 = 287.53 = 288

Ncyl3=(5 *1024^2)/(26*4*512) +2 = 100.46 = 101

==> le total ne fait pas exactement 782 cyl (774) donc on peut encore élargir les partitions, soit par tatonnements (jusqu'à ce que la somme fasse 782 pile), soit en découpant le disque en nb de cylindres (et non en Mo) et en faisant le calcul inverse pour trouver la taille en Mo équivalente (un peu tiré par les cheveux non?...)

Pour rentrer les partitions :
Quand FDISK/ADISK ou DiskManager vous demandera un N° de cylindre, rappelez-vous qu'ils sont numérotés **en partant de 0**, et qu'il faudra de préférence faire suivre les partitions immédiatement les unes derrière les autres (pour ne pas perdre de place inutilement sur le disque).
Pfouu, encore un exemple :
Ncyl1= 100 -> START: 0, END: 99, SIZE:100
Ncyl2= 200 -> START:100, END:299, SIZE:200
Ncyl3= 100 -> START:300, END:399, SIZE:100

IV.1 - Avec DiskManager

C'est le pied, il cumule avantageusement FDISK, ADISK, FORMAT PC.
Sous le menu principal (que vous n'avez pas dû quitter) :

● **P** partitionnement
● créer les partitions :

type **DOS** pour PC
type **Other N°10** pour Amiga

● **P** pour préparer (formatter) les partitions PC uniquement
● en profiter pour déclarer la 1ère partition **BOOTABLE** (les fichiers système seront automatiquement copiés dessus, il vous sera simplement demandé d'insérer dans A: le disque System pour les y lire)
● **R, R** et **Y** pour sortir
● **rebootez l'AMIGA** par CTRL+A+A (nécessaire car désormais l'Amiga doit reconnaître ses partitions sur le HD PC) avec votre disquette WorkBench installée par BridgeInstall ET NON AVEC LA DISQUETTE BRIDGEBOARD ELLE-MEME!
Vous pouvez passer directement au paragraphe V.

IV.2 - Sans DiskManager

● appelez **FDISK** pour entrer les partitions PC :

<1> puis <1> pour créer la 1ère partition
<2> puis <1> pour la déclarer BOOTABLE
<1> puis <2> pour créer les partitions suivantes
<3> en cas d'erreur
<4> pour savoir où vous en êtes
Esc une fois terminé

● rebootez le PC par les moyens évoqués avant...
●formattez les partitions PC précédemment créées :
1ère partition PC bootable : FORMAT C: /s
les partitions suivantes : FORMAT D:
FORMAT E: etc...
==> n'oubliez pas le /s lors du formattage de la 1ère si vous voulez que le PC boote dessus au lieu de la disquette, et si vous l'avez déclarée bootable dans FDISK

● appelez ADISK (répertoire JANUS du disque du même nom) pour entrer les partitions Amiga :

<3> pour créer les partitions
<4> en cas d'erreur
Esc une fois terminé
==> <2> est inutile car aucune partition Amiga n'est bootable PC!

● **rebootez l'AMIGA** par CTRL+A+A (nécessaire car désormais l'Amiga doit reconnaître ses partitions sur le HD PC) avec votre disquette WorkBench installée par BridgeInstall ET NON AVEC LA DISQUETTE BRIDGEBOARD ELLE-MEME!

V - Formattage des partitions Amiga

Ici, on travaille sous une fenêtre Shell (ou CLI si vous affectionnez les ancêtres privés d'historique...). Et que vous ayez DiskManager ou pas, même combat!

Les partitions Amiga créées sur un HD PC ont, à la différence des partitions PC sur HD PC ou de la 1ère partition Amiga sur HD Amiga, besoin d'être déclarées pour y permettre l'accès. De plus, elles se nomment JHx: (Janus Hard x).

Pour ce faire, il y a une méthode simple et efficace (je suis en train de tester une 2ème méthode alternative censée être plus performante en vitesse de transfert): utiliser la commande DJMOUNT qui a été installée sur votre disk WorkBench par BridgeInstall.

Maintenant, il vous faut décider, si vous avez le KickStart 1.3 (Rom ou Disk) et WorkBench 1.3 : FFS ou pas FFS? Libre à vous mais mes propres tests ont constaté un gain de vitesse >100% en écriture et 10-20% en lecture, et aucune incompatibilité avec le contrôleur PC...

Par contre, **TOUTES LES PARTITIONS SERONT DU MEME TYPE** : FFS ou non. Il suffira de taper :

DJMOUNT<return> pour des partitions non-FFS

DJMOUNT FFS<return> pour des partitions FFS

... et d'ignorer dans un premier temps les requesters *"Not a Dos Disk"* qui ne vont pas manquer d'apparaître (1 par partition).

==> j'ai constaté un GROS problème (facilement contournable) lors de la déclaration des partitions FFS ALORS QU'ELLES NE SONT PAS ENCORE FORMATTEES: si vous faîtes **DJMOUNT FFS**<return> dès à présent (donc avec les partitions non encore formattées...), le **GURU** va rappliquer dare dare. Il semblerait que le Fast-File-System cherche des infos particulières sur le disk, qu'il ne les trouve pas encore, et au lieu d'indiquer *"Not a Dos Disk"*, il plante bêtement! Si vous ne me croyez pas, essayez donc pour voir!... çà ne vous coûtera qu'un reboot de l'Amiga, une fois le GURU parti.

==> si, sur le vôtre, çà ne génère pas le GURU attendu, alors c'est ma bécane (WB 34.21 KickStart 34.5). J'attends vos réactions!

Le "truc" pour avoir des partitions FFS est donc :

- **DJMOUNT**<return> puis çà ne plante pas en non-FFS
- pour toutes les partitions (JH0: JH1: etc...) :
  FORMAT DRIVE JHx: NAME "nom" FFS

==> quelqu'un m'a dit qu'on pouvait même rajouter QUICK derrière FFS car une partition FFS ne nécessite pas de formattage complet, mais je pense néanmoins que formatter l'ensemble du disque ne peut pas lui faire de mal (au contraire), ne serait-ce que pour vérifier l'absence d'erreurs (c'est très sécurisant).

- après chaque **FORMAT,** un requester "Not a Dos Disk" apparait, ce qui est NORMAL car on a joué les vicelards en les formattant FFS alors que déclarées non-FFS!
- rebootez l'Amiga (pour annuler le DJMOUNT)
- sous Shell: **DJMOUNT FFS...** et là çà ne plante plus (ni GURU, ni requester); les partitions sont déclarées 1 à 1 et leur icône apparait magiquement sur le WorkBenchScreen. On *SOUFFLE!*

Pour avoir des partitions standard *"non FFS"* :
- **DJMOUNT**
- **FORMAT DRIVE JHx: NAME "nom"**

...et ici pas de requester et les partitions sont immédiatement utilisables (pas de reboot)!;

Et si on faisait tout çà de manière automatique au boot?...

VI - Déclaration automatique dans la Startup

C'est plus confortable et facile à faire. Prenez un éditeur "de base" (genre Ed ou TxEd) et trafiquez s:Startup-Sequence comme suit :

après BindDrivers et SetPatch, rajoutez :
- **RUN >NIL: PC/PCDISK**<return>
- **RUN >NIL: C:DJMOUNT [FFS]**<return> (**FFS** selon le cas)

sauvegardez et quittez... et c'est tout!

RUN est nécessaire pour DJMOUNT car vous avez déjà remarqué que le carte passerelle met un temps certain pour se mettre en branle, et donc le RUN permet de ne pas attendre son bon-vouloir. Une conséquence directe est qu'on se retrouve déjà sous le WorkBench alors que le PC n'a pas encore démarré; donc on "voit" le WorkBench importer les icônes JHx: des partitions (c'est poilant la 1ère fois mais après on trépigne devant cette carte PC qui rame!).

Par contre, si vous avez décidé de faire des ASSIGN vers les partitions JHx:, leur exécution dans la Startup risque fort de tourner vinaigre si les partitions JHx: ne sont pas encore déclarées! Aussi, il faudra plutôt taper **DJMOUNT** que **RUN >NIL: DJMOUNT** avant les ASSIGN, d'où une patience angélique le temps que le PC ramène sa fraise et reconnaisse vos partitions (mais je ne vois pas d'autre moyen hélas).

Je tâcherai de vous décrire ma propre Startup optimisée dans un futur proche pour faire "comme la A2090 non autoboot" : boot sur disk puis transfert "optimisé" (tenant compte de la lenteur du set-up PC) vers JH0: (temps approx. de boot: 1mn30s, est-ce VRAIMENT mieux qu'un boot DF0: hmmm ?).

VII - Performances

Il aurait p'têt fallu commencer par là pour vous donner l'envie (ou la nausée) de faire la manip complète...

Allez, voilà à quoi je suis finalement arrivé au bout de 3 h. de VRAI boulot (sans compter les dizaines de reboot dûs aux erreurs, plantages,... qui m'ont pris au moins 50 h.) :

Matériel :
- BridgeBoard PC-XT Rev.4 (04/89) avec Nec V20 (au lieu du 8088, gain net = 80% vitesse CPU)
- FileCard Western Digital 40Mo, RLL, 28ms, interleave 5, découpée en 1 partition 20Mo PC et 2 partitions 15/5Mo Amiga FFS

Vitesses de transfert :
PC : 100Ko/s (mesurée avec Coretest 2.7)
Amiga : 25Ko/s (buffer 32Ko,mesurée avec DiskPerf)

Ouais bof, il n'y a vraiment pas de quoi être fier des 25Ko/s - en non FFS, çà tombe à 22Ko en lecture et 11Ko en écriture!!! - mais c'est quand même mieux qu'un lecteur 3"1/2! (encore heureux); on reste loin des 200Ko/s avec une A2090A.

==> en accélérant la BridgeBoard (8Mhz), on ne gagne RIEN (à peine 1%), ce qui me fait dire que c'est l'Amiga qui bride la vitesse de transfert. Quelqu'un saurait pourquoi ?

VIII - En cas d'erreurs, plantages, etc...

Je vais essayer de passer en revue les problèmes que j'ai moi-même rencontrés ,avec les solutions lorsqu'elles existent :

DEBUG:

- **plantage** après G=...
  Sol: êtes-vous sûr d'avoir bien tapé G=C800:5 ???
- erreur dans une **réponse** constatée après coup
  Sol: CTRL-C et relancer par G=C800:5
- erreur en formattage **LowLevel**
  Sol: vérifier paramètres disque et configuration contrôleur

FDISK/ADISK:
- erreur dans une **réponse** (nb de cyl, longueur,...)
  Sol: effacer la "mauvaise" partition et la rerentrer

FORMAT PC:
- erreur **"seek error"**
  Sol: relancer G=C800:5 sous DEBUG avec un step-rate plus faible (il faudra aussi relancer FDISK!)
- erreur **"read/write"**
  Sol: vérifier paramètres disque, notamment la defect-list
- erreur **"System not found"** si formattage /s
  Sol: y-a-t-il un disque système dans A: ??

DJMOUNT AMIGA:
- **GURU** avec DJMOUNT FFS
  Sol: leurrer le FFS avec DJMOUNT non-FFS
- requester **"Not a Dos Disk"** après formattage
  Sol: si FFS, normal la 1ère fois (disparait au reboot) si non FFS, erreur sur DJMOUNT ou HD non formatté(!)

FORMAT AMIGA:
- **"r/w error"** non récupérable => arrêt brutal!

==> c'est ZE big problème car il faut tout recommencer : l'Amiga semble passer outre la defect-list du HD PC et essaye de formatter en vain une "mauvaise" piste

Sol: sous **ADISK,** encadrer la/les pistes incriminées sans les inclure dans une partition Amiga, même si pour celà il faut couper des partitions en plusieurs morceaux.

Repérage réel des partitions :

ADISK semblerait en effet avoir un caractère facétieux non repérable facilement (mais j'en ai fait l'expérience). Etudions la table de partitionnement suivante :

TYPE	START	END	LONG	logique < ASSIGN >	réel
PC	0	99	100	C:	C:
Amiga	100	299	200	JH0:	JH1:
Amiga	300	399	100	JH1:	JH0:

L'ordre *LOGIQUE* est celui auquel tout-un-chacun penserait, vu l'ordre de succession des cylindres.

L'ordre*REEL* est celui affecté par l'AmigaDos : dans l'ordre des cylindres **DECROISSANTS!**

Notez bien que le 1er cylindre de chaque partition PC et les 2 premiers de chaque partition AMIGA sont réservés, donc au formattage, FORMAT Amiga signalera par ex. 198 cyl. à formatter pour JH1: (au lieu de 200).

Exemple traité avec la table précédente :

Erreur : FORMAT FAILED en piste 45 sur JH0:

Repérage piste : **JH0:** cylindres 300 à 399 inclus
piste **45** + 2 (pistes système) + 300 (1er cylindre) = **347**

Solution : pour écarter ce cylindre récalcitrant...

TYPE	START	END	LONG	ASSIGN > réel
PC	0	99	100	C:
Amiga	100	299	200	JH2:
Amiga	300	346	47	JH1:
Amiga	348	399	52	JH0:

Si vous n'avez pas touché à la partition PC, pas besoin de la reformatter, ni JH2: d'ailleurs si çà a déjà été fait. Seules les "nouvelles" JH0: et JH1: en ont besoin.

Remarquez que l' "ancienne" JH1: se retrouve en JH2: désormais, mais vous n'avez pas à vous en soucier car l'AmigaDos le saura tout seul comme un grand.

Cette moulinette est utilisable dans tous les sens : si par exemple une ou plusieurs "bad tracks" foirent au milieu d'une partition Amiga, il peut être utile de les réaffecter au PC qui, lui, sait s'en affranchir (PC supérieur à Amiga, hé oui!).

Encore un exemple :

TYPE	START	END	LONG	ASSIGN > réel
PC	0	199	200	C:
Amiga	200	399	200	JH0:

erreur en 250 et 301 (réelles) récupérées sur partition PC :

TYPE	START	END	LONG	ASSIGN > réel
PC	0	199	200	C:
Amiga	200	249	50	JH1:
PC	250	301	52	D:
Amiga	302	399	98	JH0:

Ne pas oublier que l'on est limité à 4 partitions!

IX - Pour ajouter un 2ème HD PC

Ben voyons... pourquoi se priver?

Si si, çà peut être utile pour faire, par exemple, des sauvegardes de temps à autre sur un 2ème (3ème ?) HD, le reste du temps celui-ci restant sagement dans un coin et exempt de tout accès...

Cette fois-ci, la méthode à appliquer pour le partitionnement et le formattage reste identique à 99 %, mais le côté "hard" mérite que l'on s'y attarde un peu. Il y a en effet moult possibilités de branchement d'un tel 2ème HD PC qui dépendent étroitement du matériel adopté précédemment.

1- Vous avez déjà un contrôleur ST-506 XT (BridgeBoard XT/AT) :

En principe, ces contrôleurs autorisent le branchement d'un 2ème HD sur la même carte; il faut :

-> rajouter un 2è connecteur 34 broches sur le câble nappe 34 conducteurs : **le même câble ira aux 2 HD**

-> rajouter un 2ème câble à 20 conducteurs qui ira depuis le 2ème connecteur 20 broches du contrôleur vers le 2ème HD seulement

Mais il faut savoir que :

- la LED témoin de fonctionnement du HD est souvent *commune* aux 2 HD si elle est connectée au contrôleur (pas de distinction possible)
- le 2è connecteur 20 br. est parfois *non soudé* quoique existant d'origine : vous y soudez 2 bêtes rangées de 10 picots au pas de 2.54 mm et le tour est joué!
- si le 2è connecteur 20 br. n'est pas prévu d'origine, il faut alors vous procurer un 2è contrôleur à configurer en 2è HD à l'aide de ses jumpers
- s'il n'y a pas de 2è connecteur d'alimentation prévu, il faudra en greffer un sur le 1er, ou directement depuis l'alimentation du 'Miga si pas possible autrement. **Attention** : une inversion d'un quelconque des 4 fils mettra en carafe l'alimentation et surtout le HD (qui revient en général plus cher qu'une alim...)

QUEL QUE SOIT LE TYPE DE VOTRE 1er CONTROLEUR ST-506, IL VOUS EN FAUDRA LE CAS ECHEANT UN 2ème **DE MEME FORMAT : MFM ou RLL.**

Sinon, les partitions Amiga créées sur le 2ème HD ne seront pas reconnues : la raison en est que l'AmigaDos semble considérer tout HD PC comme étant du type du 1er HD rencontré, et ne peut alors pas accéder au 2ème HD s'il n'est pas du même type que le 1er; toute la procédure habituelle marche jusqu'au formattage Amiga qui échoue sans espoir (requester *"Not a Dos Disk"* immuable même après formattage apparemment réussi).

2- Vous avez déjà un contrôleur AT-bus AT (BridgeBoard AT) :

La connection se fait simplement en *chaînant* les 2 HD sur le même câble 40 broches, en sertissant au besoin un 2ème connecteur sur le dit câble, et sans oublier de configurer le 2ème HD en **N°2!**

La dernière remarque du 1- s'applique aussi ici en ce qui concerne l'hypothétique 2ème connecteur d'alim...

3- Dans tous les cas :

Ne pas oublier non plus que les partitions Amiga doivent être TOUTES du même type : FFS ou pas.

Un petit tableau valant mieux qu'un long discours...
O : configuration autorisée
x : configuration interdite
? : non testée, à essayer!

HD2 → / HD1 ↓	ST-506 MFM FFS	ST-506 MFM non FFS	ST-506 RLL FFS	ST-506 RLL non FFS	AT-bus FFS	AT-bus nonFFS
ST-506 FFS	O	x	x	x	?	x
MFM nonFFS	x	O	x	x	x	?
ST-506 FFS	x	x	O	x	?	x
RLL nonFFS	x	x	x	O	x	?
AT-bus FFS	?	x	?	x	O	x
nonFFS	x	?	?	x	x	O

4- Différences dans la procédure "soft" :

- **SystemInfo** (PCT/NU) : C800 et **CA00** ensemble (si 2è contrôleur)
- **DEBUG :**
  - appel **G=CA00:5** (au lieu de G=C800:5) si 2è contrôleur
  - N° disque : D (au lieu de C, sinon 1er reformatté!!!)
- **FDISK** : nouvelle option apparue <5> pour sélectionner le 2è HD
- **ADISK** : nouvelle option apparue pour sélectionner le 2è HD

5- Remarques sur les nouvelles partitions créées :

- PC : elles s'appelleront à la suite des 1ères (du 1er HD)

Exemple : C: sur HD1 -> D:, E:, ... sur HD2
C:, D: sur HD1 -> E:, F:, ... sur HD2

==> Notez que le 2è HD est référencié "D" dans DEBUG (indépendemment du nombre de partitions créées sur le 1er HD)

- Amiga : même combat

Exemple : JH0: sur HD1 -> JH1:, JH2:, ... sur HD2
JH0:, JH1: sur HD1->JH2:, JH3:, ... sur HD2

X - Conclusion

J'espère ne rien avoir oublié...

Vous avez pu constater comme moi de l'ampleur de la procédure. On se rend vite compte que les quelques lignes de l'appendice E du manuel de la BridgeBoard sont une base indispensable mais cachent énormément de surprises beaucoup moins agréables.

Je souhaite avoir été utile à ceux qui voudraient se lancer "là-dedans", et à ceux qui ont rencontré des problèmes peut-être insurmontables et auxquels j'ai pu donner un semblant de solution. Il y a sans doute des problèmes auxquels je n'ai pas été confronté (je pense notamment aux contrôleurs AT-bus 16 bits); si quelqu'un a quelquechose à dire à ce sujet qu'il n'hésite surtout pas à en faire pas, A-Niouze est là pour çà!

A tchao from ***Bubbax...***
et May the Force be with all Amiga users!

LE COIN C

Afin de fêter dans la bonne humeur la fin de cette année 1990, j'ai pensé qu'il serait bon de s'accorder quelques vacances dans l'étude du langage C. Mais point de sports d'hiver: les séjours en altitude font absorber des rayonnements radioactifs d'origine cosmique d'environ 2000 Becquerel par semaine, dose qui, d'après une étude de spécialistes américains, augmente les risques de cancer du joystick d'environ 15%. D'autre part, on signale que, cette année, les yétis affamés, par un été sec, on tendance à se rapprocher des stations de sports d'hiver.

J'en ai conclu qu'entre une chimiothérapie, toujours délicate sur un objet en plastique; servir de réveillon à un yéti; et se raconter de bonnes blagues; la dernière solution était de loin la meilleure.Je me suis donc permis de réaliser un petit bêtisier informatique, voire même un alphabêtisier pas toujours informatique. Il aborde pratiquement toutes les fautes classiques et les pièges à éviter en C, ainsi que quelques sujets "périphériques". Attachez vos ceintures, c'est parti.

A comme Accolades

Attention aux accolades: elles sont certes moins dangereuses que les vipères mais elles décrivent mieux le déroulement d'un programme. Elles délimitent les blocs, c'est-à-dire les séquences d'instructions qui doivent être exécutées dans les structures de contrôle. Si vous ne les placez pas ou pas correctement, votre programme n'a plus du tout le même sens. Exemple:

```
if (condition == VRAI) {
    instruction1
    instruction2
}
instruction3
```

n'a pas du tout le même sens que:

```
if (condition == VRAI)
    instruction1
    instruction2
instruction3
```

Si vous n'en êtes pas convaincu, allez dans Anews n°23, ne prenez pas 20000F.

B comme Break

Non, il ne s'agit pas ici d'un véhicule mais d'une instruction qui permet de sortir des boucles (for, while et do) et aiguillages (switch .. case).
Si son utilisation dans les boucles n'appelle pas de commentaire particulier; en revanche, le **break** est quasiment indispensable pour chaque cas, à l'intérieur d'un switch.
Exemple:

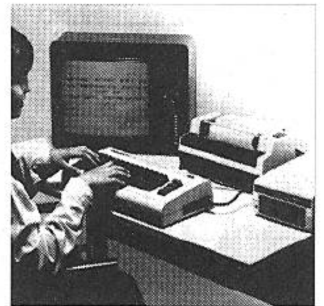
```
switch(variable) {
    case 1: instructions1;
            break;
    case 2: instructions2;
            break;
    case 3: instructions3;
            break;
}
```

Si la variable vaut 1, *instructions1* est exécuté; si elle vaut 2, *instructions2* est exécuté, et ainsi de suite. Mais si vous oubliez les **break**, les instructions qui suivent sont aussi exécutées. Par conséquent, la construction suivante:

```
switch(variable) {
    case 1: instructions1;
    case 2: instructions2;
    case 3: instructions3;
}
```

est strictement équivalente à:

```
if (variable == 1) {
    instructions1;
    instructions2;
    instructions3;
}
else if (variable == 2) {
    instructions2;
    instructions3;
}
else if (variable == 3)
    instructions3;
```



"Le debogueur d'ENIAC"
Sygma "tente en navets"

Pour plus de renseignements, ne manquez pas Anews n°23, il y a de nombreux cadeaux à gagner.

C comme Compilateur

Les éternels frères ennemis Lattice et Manx ne sont toujours pas réconciliés. Heureusement, ils n'en sont pas encore venus aux mains. Lequel est le meilleur? Le Lattice, bien sûr, il est plus professionnel et conforme aux standards; oui, mais le Manx est plus rapide. Et alors, le Lattice produit un code plus optimisé! Peut-être mais le Manx a un bien meilleur débogueur! Pfff, et alors le Lattice, eh bien, il est moins cher, na!! Foutaises, le Manx, il a les includes précompilés!..?@#§§%*
Jetons un voile pudique sur ces disputes stériles. Faites comme moi: du BASIC. D'ailleurs, je n'ai jamais rien compris au C.

D comme Débogueur

Puisqu'on en parle, celui du compilateur Lattice, bien qu'ambitieux, ne se révèle pas très performant, ni fiable. Au contraire, celui du Manx donne toute satisfaction, mais question prix, ce n'est pas la même planète.

A propos de bug, qui signifie entre autres cafard, il paraît que l'origine du mot remonte à la préhistoire de l'informatique, où les ordinateurs occupaient des pièces entières, remplies de lampes. Les cafards allaient s'y chauffer, et cramaient bien entendu, en faisant claquer les lampes. D'où un fonctionnement anormal et incompréhensible. Cela dit, si, sur Amiga, vos programmes ne donnent pas le résultat escompté, je vous déconseille d'y vaporiser du Baygon Vert...

E comme Egal

Voici certainement le piège le plus vicieux de tout le langage C. Il faut en effet faire la différence entre = et ==. Le béotien moyen fera remarquer qu'elle n'est pas évidente et c'est pourquoi tous les débutants (même moi, c'est dire...) se sont un jour crashés à cause du =. On ne le répètera jamais assez: = est l'opérateur d'affectation; == est le test d'égalité. Autrement dit, si

if (variable == valeur) ...

réalise bien un test, l'expression suivante:

if (variable = valeur) ...

effectue une affectation et un test: la variable reçoit *valeur* et suivant si cette valeur est nulle ou pas, les instructions qui suivent le test sont exécutées. Ce qui n'est pas du tout le but recherché. Pour en savoir plus sur ces opérateurs, rendez-vous Rue Anews, au n°24.

F comme Fonction ou pointeur de fonction

Les pointeurs de fonction sont une possibilité fantastique offerte par le langage C. C'est très puissant, mais délicat à manier. Il ne faut pas faire n'importe quoi, du style leur affecter une valeur arbitraire, ou affecter une valeur à l'adresse qui est pointée.

En effet, le pointeur désigne l'adresse du début du code de la fonction. Si vous mettez n'importe quoi à cette adresse, vous

risquez fort de devoir affronter le gourou et, à mon avis, c'est lui qui aura le dernier mot.

G comme Goto ou Gourou

Ne pouvant me décider entre les deux pour figurer dans le bêtisier tellement l'un et l'autre y ont leur place, ils y sont tous les deux. Goto pour commencer. Certainement l'instruction qui aura causé le plus grand nombre de bugs dans l'histoire du logiciel: un véritable holocauste. Je suis certain qu'on lui doit quelques petits crashs de fusées ou quelques faillites retentissantes. A PROSCRIRE ABSOLUMENT. A banir de tous vos programmes si vous voulez pouvoir en maîtriser l'évolution. Programmez structuré!

Quant au Gourou, ce n'est certes pas le meilleur argument de vente de l'Amiga. Quand il agite son petit rectangle rouge clignotant en face de votre mine désemparée, il se moque de vous!! Si,si! En effet, pour signaler une alerte irrécupérable, il exécute un petit bout de programme; donc il n'est pas si planté que ça. Croyez-vous qu'un ordinateur "professionnel" (moins puissant qu'un Amiga pour certains) se plante si vous lui faites faire une division par Zéro, ou exécuter une instruction illégale? Que nenni! Remarquez, un Gourou, ça a toujours plus de classe que des bombes... (Ne croyez pas que je veuille ici relancer l'interminable querelle sur l'infériorité de l'Atari, surtout pas)

H comme Hussein (Saddam)

C'est parce qu'il estimait que le Koweit lui volait *son* pétrole qu'il l'a envahi. La morale est sauve.
O tempora, O mores...

I comme Indentation

Certes, il est possible de programmer comme un goret, de façon à ce qu'un texte C soit complètement incompréhensible, mais, à part des raisons tenant à la lutte contre l'espionnage technologique, je n'y vois pas beaucoup d'intérêt. Il y a donc des recettes simples pour rendre un programme facile et agréable à lire. La principale est l'indentation qui consiste à décaler le début de chaque ligne chaque fois que l'on rentre dans une boucle supplémentaire. Exemple:

```
instructions
if (test) {
    while (condition) {
        instructions
    }
    do {
        instructions
    } while (condition);
    instructions
}
instructions
```



"Le cerveau de Saddam" détail
InterPress-Citron-

J comme Jobs (Steve)

Le petit garagiste de Californie, qui a déjà à son actif l'Apple II, le MacIntosh et le Next (excusez du peu), n'est pas un homme heureux: il aurait aimé inventer l'Amiga. Hélas, en ce qui concerne l'Amiga, c'est un autre **J**, Jay Miner, que l'on soupçonne d'être le Papa.

K comme Kernighan (Brian)

Il serait injuste de ne pas accorder une mention spéciale à Brian Kernighan, sans qui l'Amiga ramerait peut-être avec son Basic résident... Et le Coin C n'existerait pas non plus, quelle tristesse... Comment occuperiez-vous vos soirées? (Et moi, alors?) Car, et je le répète bien haut, ces faits étant trop souvent méconnus du public, Brian Kernighan est considéré comme le Père du Langage C. Il ne faut pas non plus oublier Denis Ritchie, son fidèle compagnon, que d'aucuns considèrent comme sa Mère.

L comme Librairie

Librarie, pardon bibliothèque puisque c'est comme ça qu'il faut traduire le mot *library*. M'en fous, je continuerai à écrire librairie. Je déteste avoir tort, surtout quand les autres ont raison.

M comme Macropréprocesseur

Une fois n'est pas coutume, je vais me décerner le bonnet d'âne. Dans le numéro 30 d'Anews, je clame haut et fort que le macropréprocesseur soumet au compilateur un fichier d'où ont été retirés les commentaires et où les définitions de macro ont été remplacées. J'ajoute que vous pouvez le constater par **lc1 -p** ... si vous possédez le compilateur Lattice. J'ai été abusé. Oui, c'est le mot. Ce compilateur, plus ou moins jeanfoutre au demeurant, a trompé ma confiance, et ce fut pour moi une terrible épreuve. C'est du moins ce qu'en pense mon psy.

En fait, il se trouve que contrairement aux préprocesseurs C habituels, qui font bien ce que l'on attend d'eux, celui de Lattice se contente d'inclure les fichiers *include*. C'est finalement le compilateur qui se charge de l'expansion des macros et de retirer les commentaires. Cela dit, il n'y a aucune modification par rapport au fonctionnement que je décris dans l'article d'Anews n°30. Trêve de discours superfétatoires, le petit problème que je vous narre n'a strictement aucune répercussion au point de vue de la programmation.

N comme NeXT

Ca fait bien un an que l'on n'a plus entendu parler du merveilleux cube noir. Peut-être n'est-il pas aussi sublime qu'espéré? L'Amiga 3000 lui ferait-il de l'ombre?

O comme Opérateurs

Les opérateurs du langage C ne posent pas trop de problèmes, à part la petite subtilité suivante, assez meurtrière dussé-je avouer. En effet, parmi les opérateurs **ou** et **et**, il ne faut pas confondre les opérateurs logiques || et **&&**, et les opérateurs de bits | et **&**. Les deux premiers réalisent respectivement un **ou** ou un **et** logique entre deux conditions, du type:

```
if (((a == b) && (c == d)) || (e == f)) ...
```

Quant aux opérateurs de bits, ils calculent une valeur composée, bit par bit, du résultat de l'opération **ou** ou de l'opération **et** entre les paramètres. Exemple:

```
a = (b & c) | d;
```

Pour plus de renseignements, mieux que 3615 Ginette, préférez Anews n°24.

P comme Pointeurs

Ah, les pointeurs... Sujet délicat s'il en est. C'est toute la puissance et le casse-tête du C. Aspirine recommandée. Voici deux déclarations:

```
char *(tableau[10]);
char (*tableau)[10];
```

Il y en a une qui déclare un tableau de pointeurs de caractères; l'autre déclare un pointeur sur un tableau de caractères. Si vous ne savez pas les reconnaître, je vous conseille fortement une petite révision, sur le parcours d'Anews, au trou n°17.

Q comme Quantum

Fabricant de disques durs bien connu. (Oui, je sais, ça n'est pas terrible mais c'est tout ce que j'ai trouvé pour Q. Et je suis terriblement angoissé à l'approche de W,X,Y et Z)

R comme RefreshGadgets

Il y a longtemps que je réservais une place particulière à cette fonction, certainement la plus boguée d'Intuition. (En tout cas, j'espère qu'il n'y a pas pire) A sa décharge, il faut dire qu'elle est extrêmement complexe parce qu'elle doit faire beaucoup de choses. Hélas, le résultat est lui aussi à mettre à la décharge... Son plus gros défaut est de ne pas correctement redessiner les gadgets en fonction de leur état, ce qui empêche la gestion de l'exclusion mutuelle. Pour en savoir plus sur ce douloureux problème de société, qui fait couler beaucoup d'encre, reportez-vous à Télé 7 Jours n°13.

S comme Sperry

Sperry est la société qui a inventé l'Eniac, le premier véritable ordinateur, à la fin de la Deuxième Guerre Mondiale. Devant la compacité, la puissance et la fiabilité de ce monstre, son patron avait déclaré: "Les ordinateurs, ça n'est pas intéressant: on n'en fabriquera jamais plus de cinquante par an." (Fin de citation) Quel grand visionnaire! Alors, du coup, ils n'ont pas investi et ont abandonné le marché à une PME, International Business Machines...

T comme Types

Attention car les accidents sont ici *typiques*. Si le compilateur veille généralement au grain et vous empèche d'écrire trop de boulettes, son bouclier protecteur n'est pas infaillible.

Par exemple, attention aux fonctions recevant des réels (**float** ou **double**) en paramètres: si vous ne passez pas en paramètre une variable du même type, il n'y a pas de conversion automatique de type. D'ou très certainement le gros bug des familles.

Dans le cas de compilation séparée, on ne plus même plus parler de piège, mais carrément de mine antichar. Effectivement, l'éditeur de liens ne se préoccupe absolument pas des types des paramètres de fonctions ou de leurs valeurs de retour. Par conséquent, lorsque depuis un module objet (un .o), vous appelez une fonction située dans un autre module objet, faites très attention à ce que les variables passées en paramètres soient bien du même type que les paramètres des fonctions; d'autre part, la valeur de retour de la fonction, si elle existe, doit être du même type que la variable qui la reçoit. Simple, non? Bon, je crois qu'on y reviendra parce j'en vois un ou deux qui n'ont pas saisi le subterfuge, et il paraît que ce sujet va tomber à l'exam...

U comme UNIX

Dans le fond, l'AmigaDOS est un petit UNIX mono-utilisateur. Encore une fois, les PC avec leur MS-DOS plus proche du ZX81 que de l'Amiga, et l'Atari font bien pâle figure. Cela dit, Mr Commodore, des petits systèmes UNIX personnels, ça ne serait pas bête... Hmm? C'est drôle, j'ai la vague impression d'avoir été entendu.
A propos d'AmigaDOS, savez-vous quel nom on voulait lui donner à l'origine? Le TripOS. Je ne suis pas certain que ça aurait bien marché chez nous...

V comme VSprite

Rien n'est parfait dans le meilleur des mondes et, à ce titre, la documentation officielle de l'Amiga traitant des VSprites ou sprites virtuels est particulièrement inexacte et incomplète. Contrairement à l'excellente documentation d'Intuition, je lui décerne le Bonnet d'âne 1990. (Le prix spécial est pour Ayrton Senna) Faisaient également partie du jury d'attribution d'anciens lauréats du Bonnet d'âne tels que le Colonel Khadafi, Jean-Pierre Papin, Jacques Médecin, Jean-Pierre Foucault et la marraine du journal, Vanessa Paradis.

W comme WaitTOF

Si vous trouvez que vos programmes tournent trop rapidement (on ne sait jamais, à notre époque, les gens ont tellement de problèmes), voici un moyen simple et redoutablement efficace pour les ralentir.

Le but de la fonction WaitTOF est de suspendre le déroulement du programme jusqu'à ce que le spot de balayage soit arrivé en bas de l'écran. Ceci permet dans certains cas d'agir sur le graphisme, sans avoir de petits flashes dus à une modification de l'affichage au moment ou le spot balaye. Mais attention, dans le cas d'animations rapides, répéter beaucoup de WaitTOF ralentit très sensiblement le programme.

Si vous trouvez que vous programmes sont toujours trop rapides, vous pouvez aussi jeter votre carte 68030 et mettre à la place un 68000, bien que cette opération soit délicate et pose des problèmes de compatibilité, outre son prix exorbitant.

X comme Xor

Rien à voir avec mon héros favori de dessins animés (c'est vrai, enfin, à coté de lui, Ulysse et Capitaine Flamme ne sont que de charmants bambins). Xor, c'est une opération logique qui signifie **ou exclusif**. On peut la résumer ainsi:

VRAI ou exclusif VRAI = FAUX
VRAI ou exclusif FAUX = VRAI
FAUX ou exclusif VRAI = VRAI
FAUX ou exclusif FAUX = FAUX

En d'autres termes, le résultat n'est vrai que lorsque les opérandes sont différents. L'intérêt de cette formule, c'est qu'elle vous permet d'échanger deux variables sans utiliser de variable intermédiaire.

Là où d'habitude vous écrivez:
c = a;
a = b;
b = c; pour échanger **a** et **b** par l'intermédiaire de c

vous pouvez écrire:
a = a ^ b;
b = b ^ a;
a = a ^ b;

Vérifiez, ça marche!
En fait, pour échanger deux variables, ça n'est pas très utile. Par contre, ça peut être très intéressant pour échanger de grandes tables qui prennent beaucoup de place (des bitmaps par exemple) sans en avoir une troisième. Notez tout de même qu'un tel échange est certainement moins rapide que par la méthode classique, puisque, à chaque fois on doit faire une opération logique, légèrement plus lente qu'une affectation. Mais d'un autre coté, ça n'a d'incidence que sur de très grandes tables. (Ce que je suis sérieux tout d'un coup! Ca m'étonnerait que ça dure...)

Y comme Yannick Noah

En fait, je ne vois pas très bien le rapport avec le C. Quoique. Ca lui aurait peut-être mieux réussi que le Tennis.

Z comme Zygomatiques

J'espère que les vôtres fonctionnent beaucoup à la lecture d'Anews. En tout cas, pour nous, c'est le cas et ça continuera d'être ainsi tant qu'il y aura des rigolos pour acheter ce journal et pour l'écrire.

Je vous demanderai maintenant un petit peu de sérieux: en effet, en cette période d'incertitude économique, la récession pointant son nez aux Etats-Unis, sous l'effet de taux d'intérêts trop élevés, dus au déficit budgétaire, encore qu'il ne faille pas ainsi simplifier à l'extrême la situation, je pense qu'une voie raisonnable consisterait à encourager l'épargne des particuliers. En cette période de fin d'année et d'étrennes, je vous suggère de commencer à mettre de l'argent de coté pour assurer votre retraite.

J'avais bien pensé à vous vendre des diamants ou des conteneurs, voire des actions de BULL. Mais devant l'enthousiasme des premiers clients, j'ai réalisé qu'il valait mieux se cantonner à un rôle de conseiller financier. Voici donc le listing d'un petit programme tout simple pour calculer le **rendement actuariel net des obligations à taux fixe**.

Tenant compte du prix d'achat, de la durée et de la fiscalité, il calcule le rendement réel **après impôts** de telles obligations, à condition bien entendu, mais ça, vous l'aviez deviné, qu'elles soient conservées jusqu'à leur remboursement au pair, à l'échéance.

Certes, les puristes me feront remarquer à juste titre que la durée de ces obligations est calculée de façon quelque peu grossière, mais on arrive tout de même assez simplement à un résultat honorable.

Voici cette petite merveille de l'informatique financière (je dis "petite merveille", et encore je suis modeste; d'ailleurs, pour la modestie, je ne crains personne).

```
/* RENDEMENT ACTUARIEL NET DES OBLIGATIONS A TAUX FIXE */
/* ANEWS 1990                                          */

#include <exec/types.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <math.h>
#include <libraries/mathffp.h>

/* Le taux d'impôts représente le prélèvement libératoire de 17% */

#define TAUX_IMPOTS 17.0
#define COEF ((100.0 - TAUX_IMPOTS) / 100.0)

int   duree_min, duree_max, fenetre;
float taux, cours;
float plus_value;
float rendement_brut_avant_impot, rendement_brut_apres_impot;
float rendement_net_hypothese_courte,
rendement_net_hypothese_longue;
float rendement_net_hypothese_moyenne;

struct MathBase *MathBase;

float rendement(duree)
int duree; {

    float rendement_total;

    rendement_brut_avant_impot = taux / cours * 100;
    rendement_brut_apres_impot = rendement_brut_avant_impot *
    COEF;
    plus_value = ((100.0 - cours) / cours * 100) / duree;
    rendement_total = rendement_brut_apres_impot + plus_value;
    return(rendement_total);
}

void main(argc,argv)
int argc;
char *argv[]; {

    int i;

    if ((argc != 4) && (argc != 5)) {
        printf("Usage: nom cours(%) taux(%) durée_min(an)
        [durée_max(an)] ");
        exit(1);
    }

    MathBase = (struct MathBase *)
    OpenLibrary("mathffp.library",0);

    cours = atof(argv[1]);
    taux  = atof(argv[2]);
    duree_min = atoi(argv[3]);
    if (argc == 5) duree_max = atoi(argv[4]);
    else duree_max = duree_min;

    printf("");

    fenetre = duree_max - duree_min + 1;
    rendement_net_hypothese_courte = rendement(duree_min);
    rendement_net_hypothese_longue = rendement(duree_max);
    for (i = 1; i <= fenetre; i++)
        rendement_net_hypothese_moyenne +=
        rendement(duree_min +           i -1);
    rendement_net_hypothese_moyenne /= fenetre;

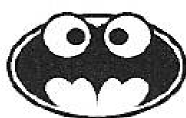
    printf("rendement après impôt : %5.2f %%",
rendement_brut_apres_impot);
    printf("plus value          : %5.2f %%", plus_value);
    printf("rendement net pour une durée de %d an%c : %5.2f %%",
        duree_min, (duree_min ==1 )?' ':'s',
rendement_net_hypothese_courte);
    if (duree_min != duree_max) {
        printf("rendement net pour une durée de %d an%c : %5.2f
        %%",
            duree_max, (duree_max == 1)?' ':'s',
rendement_net_hypothese_longue);
        printf("rendement net moyen                : %5.2f %%",
            rendement_net_hypothese_moyenne);
    }

    CloseLibrary(MathBase);
}
```

Ce programme a été compilé avec Lattice C. Attention, comme il utilise des flottants, il faut à l'édition de liens appeler la librairie lcm.lib. Les trois librairies à utiliser sont donc dans l'ordre lcm.lib, lc.lib et amiga.lib.

Voilà, je n'ai plus qu'à vous souhaiter de faire fortune. Dans ma grande bonté, je ne vous réclamerai pas d'honoraires. Attention cependant à ne pas mettre de bugs dans ce programme: je ne veux pas avoir la responsabilité d'une nouvelle vague de nouveaux pauvres.

Le mois prochain, si les huissiers n'ont pas saisi mon Amiga, nous parlerons Sprites. Joyeux Noël et bonne année à tous.



BATCHMAN
Conseiller financier du Père Noël

Des pointeurs de fonction appliqués aux automates.

En lisant le Coin C du n°28, j'ai eu envie de vous présenter un petit programme qui me parait bien illustrer le propos de Roméo. Voici donc un programme utilisant le concept de pointeurs de fonctions appliqué aux automates.

Pour être précis, il faut très exactement parler "d'automates d'états finis". Je ne parlerai pas de "programmation orientée objet", car on a un peu trop tendance à mon goût à coller ce terme à n'importe quel bout de programme où les données sont à peu près encapsullées (accesibles uniquement aux fonctions qui les utilisent). Je préfère parler de "programmation orientée par les données". Ce mode de programmation, contrairement au précédent, est très facile à implémenter en langage C tout à fait commun et utilise donc les pointeurs de fonction.

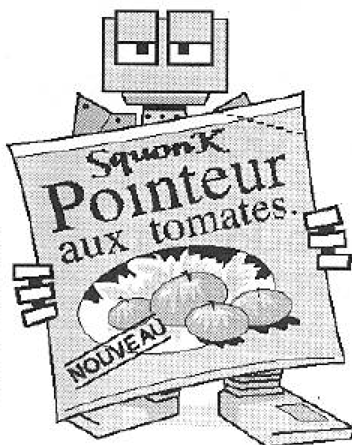
Dans la programmation orientée par les données, le comportement du programme est étroitement lié aux données qui lui sont fournies (par exemple un fichier, une saisie), à tel point que le déroulement du programme ne peut être prévu sans elles.

Le principal avantage de ce style de programmation est de fournir une méthode d'analyse pour les problèmes généralement complexes représentables par des graphes d'états/transitions. Parmi ces problèmes, je vois :

- les analyseurs syntaxiques,
- les séquenceurs pour les pilotes de robots, automatismes..

Bien sûr on peut résoudre ces problèmes par des méthodes d'analyse moins systématiques avec des for, while, break, continue, goto dans tous les sens, mais on arrive très rapidement à des programmes "spaghetti" où il est bien difficile de distinguer le début de la fin ! Et je ne parle pas des difficultés d'ajout d'un nouveau cas pas forcément prévu au départ (nouveau "token" ou vérin supplémentaire...) ...

La méthode des automates quant à elle permet de faire correspondre directement chaque état à une routine unique bien isolée, les liaisons entre états pilotant le passage d'une fonction à une autre. Il devient alors trivial de modifier le comportement d'un état particulier ou d'en rajouter un nouveau.



Essayez d'écrire quelque chose d'interessant dans A-news et voila ce qui se passe : on vous ressort ces vieilles plaisanteries de robots ménagers

Bon, finie la théorie, passons à la pratique ! Je vous propose ce mois-ci un petit programme capable d'interpréter caractère par caractère un nombre flottant entré au clavier et de le transformer en type float pour le C. Bien sûr il utilise la méthode des automates décrite ci-dessus.

La fonction main() est la partie la plus intéressante : elle est constituée d'une boucle while contenant un appel à une fonction par l'intermédiaire d'un pointeur de fonction. Ce pointeur est tout d'abord initialisé pour pointer sur la première fonction à exécuter. Puis, pour chaque boucle, la valeur retournée par la fonction ainsi appelée est réaffectée à ce même pointeur. Ainsi, lors de la prochaine boucle, la valeur retournée sera utilisée pour appeler la prochaine fonction à exécuter. Ce même pointeur est également testé par le while, une valeur nulle retournée par l'un des appels terminant la boucle. Je pense que vous commencez à comprendre où je veux en venir : il s'agit du mécanisme de passage d'un état au suivant. Il faut remarquer que les appels ne sont pas emboîtés, mais consécutifs.

Les autres fonctions du programme correspondent donc aux états successifs de décodage du nombre.

Encore une subtilité : la déclaration du pointeur de fonction. Il faudrait normalement déclarer un "pointeur sur une fonction qui retourne un pointeur sur une fonction qui retourne un pointeur sur une fonction qui...". Cette définition n'étant pas compréhensible par le compilateur, on est obligé de scinder la déclaration en deux, la première un type "pointeur sur qqchose" (char ou void, au choix), la deuxième un pointeur sur une fonction retournant ce type.

Remarquez les macros préprocesseur STATE et RETURN qui évitent une redéfinition des types systématique ("casting").

Enfin, si vous désirez écrire un gros analyseur syntaxique, je vous conseille de toute façon de regarder d'abord un programme comme Lex, qui n'est rien d'autre qu'un générateur automatique d'automates (dispo en DP sur Amiga probablement sur une Fish, je ne sait plus sur quel numéro).

Je vous conseille d'exécuter ce programme en pas à pas car cela vous permettra de bien suivre le déroulement du bidule. Et même si l'intérêt de ce bout de code est limité (sauf si vous désirez récrire scanf !), je suis sûr que cela donnera de bonnes idées à certains !

Squonk

```
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>
#include <math.h>

char Char;
double Double = 0;
int Sign = 1;
int Shift = 0;
int Exponent = 0;
int ExpSign = 1;

typedef char *State1;      /* breaks infinite
indirection */
typedef State1 (*State)();

#define STATE(name)        State name()
#define RETURN(name)
return((State)(name))

STATE(Start);
STATE(SignPart);
STATE(WholePart);
STATE(FracPart);
STATE(GetFracPart);
STATE(ExpPart);
STATE(GetExpPart);
STATE(Finish);

main()
{
    State state = (State) Start;

    while (state) {
    printf("Double: %f, Sign: %d, Shift:
    %d,     Exponent: %d, ExpSign: %d",
        Double, Sign, Shift, Exponent,
        ExpSign);
    state = (State) (*state)();
    }
printf("Double = %e", Double);
}

STATE(Start)
{
    Char = getchar();
    if (isspace(Char)) {
    RETURN(Start);
    }
    RETURN(SignPart);
}

STATE(SignPart)
{
    if ((Char == '-' || Char == '+')) {
    Sign = Char == '-' ? -1 : 1;
    Char = getchar();
    }
    RETURN(WholePart);
}

STATE(WholePart)
{
    if (isdigit(Char)) {
    Double = Double * 10 + Char - '0';
    Char = getchar();
    RETURN(WholePart);
    }
    RETURN(FracPart);
}

STATE(FracPart)
{
    if (Char == '.') {
    Char = getchar();
    RETURN(GetFracPart);
    }
    RETURN(ExpPart);
}

STATE(GetFracPart)
{
    if (isdigit(Char)) {
    Double = Double * 10 + Char - '0';
```

```
        Shift--;
        Char = getchar();
        RETURN(GetFracPart);
        }
        RETURN(ExpPart);
}

STATE(ExpPart)
{
        if (Char == 'e' || Char == 'E') {
        Char = getchar();
        if (Char == '-' || Char == '+') {
                ExpSign = Char == '-' ? -1 : 1;
                Char = getchar();
        }
        RETURN(GetExpPart);
        }
        RETURN(Finish);
}

STATE(GetExpPart)
{
        if (isdigit(Char)) {
        Exponent = Exponent * 10 + Char -
        '0';
        Char = getchar();
        RETURN(GetExpPart);
        }
        RETURN(Finish);
}

STATE(Finish)
{
        Double = Sign * Double *
        pow((double) 10, (double) (Shift + Ex
        pSign * Exponent));
        RETURN(0);
}
```

Comment copier BOB avec UN Blitter ?!!

Le but du jeu est de "blitter" un BOB dans une image. Il ne s'agit pas ici d'un bête transfert de zone rectangulaire puisque l'objet à transférer peut avoir n'importe quelle forme. Notez que, vu la complexité du Blitter, ce n'est certainement pas la seule solution pour arriver au même résultat : Avec 3 sources combinées par des équations Booléenes, il y à pas mal de possibilités. Je m'efforce simplement de vous aider à comprendre les mécanismes mis en jeu dans notre cher Blitter. Voyons de plus près comment procéder.



- Cette feignasse de Blitter vient de se payer le dernier copieur ZOROX. Le syndicat national des BOBs De l'Ecran proteste avec véhémence -

Pour obtenir le résultat escompté, nous avons besoin des 3 sources A, B et C et d'une cible D. La source A sera le masque du BOB, la B le BOB lui même et la C l'image dans laquelle nous voulons transférer ce dernier. Bien sur, la cible D sera aussi l'image dans laquelle nous voulons transférer notre pseudo lutin.

Je rappelle brièvement que le masque est en fait un BitPlane ou la silouhette du BOB est définie par des 1. On peut l'obtenir simplement en faisant un OU logique sur les différents Plans de l'objet et en sauvant le résultat dans un seul Plan. Comme il s'agit d'une opération logique, Blitter répond présent lorsque nous demandons des volontaires pour exécuter cette mission. Nous verrons à la fin de l'article comment procéder, mais revenons à nos moutons, le transfert du BOB.

Nous désirons donc mettre un pixel (un 1) dans le Plan cible lorsque, à la même position, il y a:

- un pixel dans l'image et que ce pixel est situé à l'extérieur du masque.
- un pixel dans le BOB et que ce pixel est situé à l'intérieur du masque.

dans tous les autres cas il faut mettre un 0.

Ceci se traduit facilement dans l'algèbre de Boole par l'équation suivante :
D = (A et B) ou (a et C) soit D = AB + aC
Une fois développé, nous obtenons :
D = ABC + ABc + aBC + abC

Cette équation correspond en fait aux bits 1, 3, 6 et 7 du registre BLTCON0 et par conséquent à la valeur $CA pour l'octet de poids faible (celui de droite).

les 4 bits de poids faible de l'octet supérieur (bit 9 à 11) doivent être forcés à 1 puisque les 3 sources et la destination sont utilisées.
les 4 bits de poids fort (bit 12 à 15) de BLTCON0 correspondent au décalage (valeur de 0 à 15) que l'on doit effectuer sur la source A (masque). En fait, ce décalage de la source A correspond au reste de la division par 16 de la position à laquelle on désire afficher le BOB dans l'image. Ce reste est différent de 0 lorsque l'on désire transférer une image à une position non multiple de 16 (pas alignée sur un octet pair).

Pour obtenir la valeur du décalage, il suffit de masquer la valeur de la position X à laquelle doit être effectué le transfert avec $000F puisque 16 est un multiple de 2 (2 puissance 4), puis il ne reste plus qu'à décaler le tout de 12 bits vers la gauche, ou, plus rusé, décaler de 4 bits vers la droite avec un ROR qui a la propriété de faire re-rentrer les bits sortis à droite par le bit 15.
Cette valeur doit également être stockée dans BLTCON1 pour indiquer la valeur de décalage à utiliser pour la source B.
Il ne reste plus qu'a faire un ou avec $0FCA pour obtenir la valeur du registre BLTCON0.

Les 4 registres modulo BLTAMOD, BLTBMOD, BLTCMOD et BLTDMOD doivent recevoir les valeurs correspondants au différents BitPlanes.
Le registre BLTAFWM doit être initialisé avec $FFFF
Pour le registre BLTALWM la valeur doit être la même que celle du décalage de la source A en entrée, soit le contenu de d0 juste avant le chargement de BLTCON1.
Les 4 registres pointeurs de Plans BLTAPTH, BLTBPTH, BLTCPTH et BLTDPTH doivent, bien sur, être initialisés avec l'adresse du début des plans correspondants.
Il ne reste plus qu'a charger BLTSIZE pour lancer le Blitter.

En resumé ex:

```
move.w #posX,d0
and.w  #$000F,d0
ror.w  #4,d0
move.w d0,BLTCON1
move.w #$FFFF,BLTAFWM
move.w d0,BLTALWM
or.w   #$0FCA,d0
move.w d0,BLTCON0
move.w #moduloA,BLTAMOD
move.w #moduloB,BLTAMOB
move.w #moduloC,BLTAMOC
move.w #moduloC,BLTAMOD
le Plan C est aussi la
destination.
move.l adrMasque,BLTAPTH
move.l adrBOB,BLTBPTH
move.l adrImage,BLTCPTH
move.l adrImage,BLTDPTH

move.w #taille,BLTSIZE
```

Il faudra bien sur boucler pour transférer tous les plans du BOB un par un.

Voyons maintenant la création du masque.

L'opération nécessite 2 sources A et B et bien sur une cible D. Il faut mettre un 1 dans D lorsqu'il y a un 1 dans A ou un 1 dans B.
Si A est toujours le masque et B la source ceci se traduit par:
D = A + B
soit D = (ABC + ABc + AbC + Abc) + (ABC + ABc + aBC +aBc)
en simplifiant nous obtenons D = ABC + ABc + AbC + Abc + aBC + aBc
Il convient donc de setter les bits 2, 3, 4, 5, 6 et 7 de BLTCON0. Comme il faut aussi valider les sources A et B ainsi que la cible D, la valeur a mettre dans ce registre est $0DFC (pas de décalages puisque source et destination ont la même taille).

Voilà, c'est un peu court, mais promis le mois prochain vous aurez droit au listing complet pour déplacer un Bob dans un écran.

Romeo RAPIDO,
1BOB+1BOB=2BOBs

Aujourd'hui au menu : **Blit de BOB.**
Nous allons donc décortiquer l'ensemble des opérations à effectuer sur les registres de Blitter pour lui faire exécuter cette basse besogne. Enfin bon, quand c'est bien cuit et que la sauce est reussie, on regrette rarement le temps passé. A table.

On y est presque...

Commodore s'est décidé à adopter définitivement le système d'exploitation UNIX System V version 4 d'AT&T pour la gamme Amiga. Cette implémentation de la version 4 n'a pas encore été officiellement annoncée mais est désormais en phase terminale de test dans de nombreuses universités dans le monde entier, notamment dans l'université Virginia Tech, où un réseau d'Amiga 3000 sous UNIX à été choisi aux dépens de l'offre IBM et Apple.

Pour le moment, UNIX n'est pas encore disponible pour le public mais seulement pour l'éducation (Universités et développeurs) dans la configuration suivante: A3000 8Mo de RAM et un disque fixe de 200 Mo à un prix de 4500-4950 USS. Attention, ce prix est un prix réduit pour l'éducation UNIQUEMENT. De plus, les tarifs peuvent varier suivant les pays.

Commodore n'a pas encore dévoilé ses intentions concernant les prix et les dates de disponibilité de son UNIX pour Amiga. Cependant, une chose est sûre: Commodore veut conquérir le marché de l'administration et de l'éducation aux USA et doit donc se dépêcher d'avoir une offre pouvant concurrencer IBM, Apple et les autres.



Il n'y a également pas d'informations précises sur le contenu de l'offre, ni sur les méthodes de distribution qui seront employées. De sources initiées, j'ai pu cependant apprendre que le support sera l'A3000/25 ou l'A3500 (1) avec 8Mo de RAM et un disque de 200 Mo.

Le système sera aussi vendu séparément pour pouvoir être installé sur une machine correctement configurée. Il semble que le nom retenu soit AMIX. La configuration soft incluera en plux X-Windows, Open Look et des utilitaires de développement.

Il est bien sûr indispensable de disposer d'une configuration musclée pour faire tourner AMIX (au moins 8 Mo de RAM et un disque de 100 Mo minimum: Unix à lui seul occupe environ 20 Mo)

Pas de problèmes en ce qui concerne le fonctionnement sur un 2500/30 puisque c'est la machine sur laquelle AMIX a été développé. Les possesseurs fortunés d'Amigas 2000 pourront donc équiper leurs machines pour utiliser AMIX.UNIX est un enjeu important pour Commodore, l'opportunité de se faire de bonnes parts de marché dans les domaines hautement professionnels des grandes entreprises, de l'administration et de l'éducation.



LEON GUILBIRDS

(1) Commodore n'a pas encore officiellement annoncé l'Amiga 3500, mais selon nos sources c'est un modèle "tower" ayant les mêmes caractéristiques techniques que le 3000 avec cependant quelques particularités: 3 ou 4 Mo de RAM en standard, un disque dur de 100 ou 200 Mo, les slots d'extension plus nombreux sont directement sur la carte mère (pas comme pour le 3000, où ils sont sur une platine enfichable sur la carte mère). Il n'y aura pas de version 16 Mhz.

L'Amiga 3500 sera probablement disponible en Janvier-Février 1991. On peut supposer que Commodore profitera de l'occasion pour annoncer officiellement AMIX.

Note De La Rédaction :

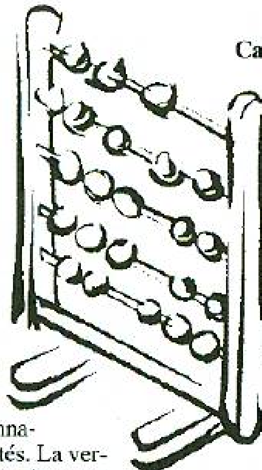
Les plus éminents spécialistes de notre équipe nous font remarquer, à juste titre, qu'il n'était pas nécessaire de recarosser le 3000 pour qu'UNIX arrive à tourner dessus.

Par contre, tous ceux qui ont eu à en démonter un s'accordent à dire que ça ne serait pas du luxe.

Le 3000 serait-il en passe de prendre la douloureuse succession du 1000 au poste de "l'ordinateur de Commodore qui ne fait que passer" ?

Wait and see !

MINIX 1.5
Un UNIX sur Amiga 500!



Un petit UNIX pour l'Amiga: Minix V1.5 est disponible aux USA. Pour les amateurs de nouveaux systèmes d'exploitation tournant sur l'Amiga et en attendant que Commodore ait débogué AMIX, MINIX 1.5 est une bonne opportunité pour faire connaissance avec le monde UNIX, d'autant plus que son prix d'environ 850 FF est tout à fait raisonnable au regard de ses capacités. La version 1.5 de MINIX pour l'Amiga peut se vanter d'être le premier système d'exploitation UNIX disponible pour notre machine préférée.

Ce système d'exploitation n'est pas nouveau: Les versions antérieures (disponibles actuellement en domaine public sur le réseau USENET) existaient déjà pour PC, Atari ST et Macintosh. Andy Tannenbaum, développeur de MINIX, a eu la bonne idée, à l'occasion de la sortie de la version 1.5, de penser à l'Amiga.

UNIX a une longue histoire et ses origines sont dans les universités américaines, où des étudiants en informatique ont eu un jour besoin de développer un système d'exploitation pouvant fonctionner sur divers types d'ordinateurs et pouvant facilement gérer des réseaux multi-utilisateurs. Les grands constructeurs comme IBM ont plutôt subi que profité du succès croissant d'UNIX, qui a toujours été une menace pour leurs systèmes propriétaires. Il existe plusieures variantes du système UNIX comme AIX d'IBM, HP/UX de hewlett-Packard ou XENIX de Microsoft qu'on qualifie de "UNIX-like" (similaires à UNIX). Le "vrai" UNIX est celui d'AT&T (en portage actuellement sur Amiga 3000): Le UNIX System V version 4, qui est une compilation de System V version 3.2 et de XENIX.

Ceux qui connaissent le monde UNIX savent que l'un de ses plus grands avantages est la facilité avec laquelle des applications peuvent être portées d'un type de machine à un autre.

Un logiciel MINIX pourra donc aussi bien fonctionner sur un Amiga, un MAC, un PC ou un ST.

Mieux encore: Le format des disquettes Amiga et ST sous MINIX étant le même, (720 K) les disquettes Amiga et ST sont identiques et peuvent être utilisées indifféremment sur les deux machines.

En ce qui concerne l'Amiga, MINIX a l'avantage non négligeable de pouvoir fonctionner sur un Amiga de base équipé d'un mégaoctet de mémoire vive et d'un ou de deux lecteurs de disquettes. (Amiga 500, 1000 ou 2000).

Avec un parc actuel mondial de 2 millions d'Amigas, le marché est tout ce qu'il y a de plus porteur! Malheureusement, il n'y a pas encore à ce jour de support disque dur pour la version Amiga.

Caractéristiques de MINIX:

Configuration nécessaire: Un Amiga avec un 68000, au moins 1Mo de mémoire et un lecteur de disquettes. Deux lecteurs sont préférables.

N.B: ceci inclut des Amigas 500, 1000 ou 2000 étendus mais pas des Amigas équipés de processeurs 680x0 où x est différent de 0, ni le 3000, car MINIX ne configure pas la MMU (Memory Managament Unit) présente sur les cartes accélératrices.

Système multitâche, comme UNIX ou l'AmigaDos.

Format de disquettes: Minix utilise les lecteurs standard 880 Ko mais avec le même format que le ST: 80 cylindres, 9 secteurs par piste. On obtient donc une capacité de 720 Ko par disque et une compatibilité totale avec ST MINIX, la majorité des disquettes distribuées pour Amiga et ST sont identiques. Le format PC est très similaire, mais pas (encore) complètement compatible aux formats Amiga et ST.

Supports: Uniquement les lecteurs de disquettes. Pas de support disque dur pour le moment (les développeurs ne disposaient pas d'un disque dur Amiga pour programmer le driver). Cependant, le code source du driver disque dur pour le ST est inclus afin de faciliter la tâche de l'Amigaiste courageux qui voudrait l'adapter lui même à l'Amiga. C'est faisable à condition de connaître les adresses qu'occupe le contrôleur et les protocoles utilisés pour lire/écrire des blocs de données. Avis aux amateurs!

Compatibilité avec les softs Amiga: Aucune. Il n'existe pas de programme permettant de convertir des exécutables Amiga vers MINIX pour le moment.

Minix écrase complètement l'AmigaDOS et prend le contrôle total sur la machine. Ceci a pour but de préserver la compatibilité à 100% avec les versions de MINIX tournant sur d'autres machines. Dommage, car les capacités sonores et graphiques de l'amiga ne sont ici pas utilisées à fond.

Interface utilisateur: Pas d'interface graphique comme pour l'AmigaDos. L'affichage est en mode ASCII 80*25 pour permettre la connection à un MINI tournant sous UNIX V7. Idem pour L'Atari, le PC et le MAC.

Il serait bien sûr agréable de pouvoir utiliser un interface utilisateur graphique (GUI) tel qu'X-Windows, mais les problèmes seraient nombreux: Le GUI devrait être portable vers le ST, le PC et le MAC et serait trop gourmand en mémoire et en puissance de calcul pour fonctionner sur une machine de base d'un Mo.

Logiciels fonctionnant sous Amiga MINIX: De nombreux utilitaires familiers à UNIX comme l'éditeur de disques "de" ou le debugger "mdb", les éditeurs "sed", "mined" ou le clône Emac "elle" sont fournis en standard et pour la plupart avec les sources code. La version 1.5 inclut maintenant aussi l'éditeur UNIX standard "vi" et même deux jeux: TicTacToe ("ttt") et Fortune. Le portage d'autres programmes UNIX vers MINIX ne devrait pas poser trop de problèmes aux développeurs. Cependant, des programmes spécifiques à l'Amiga, faisant par exemple appel a la library graphique "Intuitions" ne fonctionneront probablement jamais sous MINIX.

Le port série est supporté sous MINIX, permettant d'utiliser KERMIT et ZMODEM ou d'autres programmes de terminaux. Un terminal ou d'autres ordinateurs peuvent être connectés à l'Amiga en mode multi-utilisateurs (Maximum 2 utilisateurs, car l'Amiga n'à qu'un seul port série).

Le manuel en Anglais de 680 pages (dans un beau classeur plastifié, s'il vous plaît!) est très bien fait et très détaillé. L'installation est facile et l'utilisateur inexpérimenté est guidé à la "IBM" (ceux qui ont déjà ouvert un manuel IBM savent ce que je veux dire) à travers les différentes étapes de l'apprentissage de MINIX. Les novices en UNIX peuvent donc s'y mettre aussi.

Il n'y a pas de possibilité de configurer le clavier autrement qu'en mode USA pour le moment. (idem pour PC/ST/MAC)

Pour conclure, je dirais que MINIX est un produit à surveiller de très près, qui a de grandes chances de trouver ses adeptes dans la communauté Amiga/ST/PC/MAC parmi les utilisateurs professionnels et semi-professionnels. Enfin tous les micros ont une chance de devenir compatibles entre eux, au grand plaisir des utilisateurs (mais pas des constructeurs qui défendent jalousement leurs systèmes propriétaires).

Une nouvelle version est prévue prochainement. Espérons que les défauts actuels ne sont que des défauts de jeunesse qui disparaîtront avec les prochaines versions.

Attention: MINIX est un produit qui n'à rien à voir avec le UNIX de Commodore pour le 3000.

Amiga-MINIX V1.5 est disponible chez Prentice Hall (USA) au prix de 169$US (9 disquettes). Les anciennes versions pour les autres machines font partie du domaine public et sont disponibles sur USENET.

LEON GUILBIRDS

LES RESEAUX, USENET, ET LE RESTE (1)...

Un lecteur allemand, Otmar Bender, abordait dans le courrier du numéro 29 la question des distributions par réseaux. Alors que je me demandais si un article sur le sujet ne serait pas un peu hors sujet, cette lettre a achevé de me convaincre du contraire.

Malheureusement, peu d'entre vous pourront profiter de ce dont je vais discourir, mais cela contribuera je l'espère à vous donner une vue plus précise sur ce monde mystérieux dans lequel l'Amiga commence à faire quelques pas timides.

Il existe plusieurs moyens de se procurer des logiciels Domaine Public, Le plus conventionnel étant de s'adresser aux organisations spécialisées (Hermès Diffusion par exemple). C'est de loin le moyen le plus répandu en France car accessible à tous. Mais ce n'est pas le seul. Avant d'aller plus loin, quelques généralités sur les réseaux sont nécessaires.

Il existe de par le monde beaucoup d'ordinateurs (pas des micro-ordinateurs, des "gros"!) utilisés en grande majorité par les universités à des fins de recherche ou d'enseignement, mais également pas des entreprises privées. Les marques (Vax, Dec, Sun, etc...) sont aussi nombreuses que les systèmes d'exploitation (SE) sous lesquels ces machines tournent (les universités ont une préférence pour Unix et ses dérivés, les boîtes privées pour VM/CMS, qui sont les deux SE majoritaires). L'apport d'une liaison entre plusieurs machines est devenu évident très vite et les réseaux se sont ainsi développés, d'abord locaux, puis nationaux et enfin internationaux.

Rapide et pas cher

C'est ainsi qu'est apparu le "courrier électronique" (electronic mail, ou encore email), ainsi baptisé parce qu'il se comporte exactement comme le courrier classique mais voyage par câble (ou par satellite). Chaque personne qui travaille sur une machine reliée au reste du monde possède ainsi une adresse électronique qui la définit entièrement, et permet aux logiciels spécialisés de router les courriers très rapidement (pour vous donner une idée, un courrier électronique entre la France et les Etats-Unis met très rarement plus de cinq minutes pour arriver à bon port).

Les adresses électroniques ont un format assez ésotérique et absolument incompréhensible pour qui n'est pas familier avec ce genre de communication. Mais je suis prêt à parier que vous en avez déjà eu sous les yeux sans vous en rendre compte, car beaucoup des personnes qui alimentent le DP de l'Amiga possèdent une telle adresse, et la donnent dans leur notice. Par exemple, l'adresse électronique de Matt Dillon est "dillon@ucbvax.berkeley.edu" (le @ se prononce "at": Dillon at ucbvax...).

Les champs se lisent de droite à gauche. **edu** signifie que le receveur se trouve aux Etats-Unis (l'exemple est mal trouvé: les Etats-Unis constituent un cas particulier. En règle générale, le pays se définit par deux lettres précises: **fr** = France, **uk** = Angleterre, **au** = Australie, **jp** = Japon, etc...). Plus on va vers la gauche, plus l'adresse se précise. **berkeley** définit le "domaine" (terme du jargon-réseaux qui signifie vaguement "groupement de machines") et enfin **ucbvax** précise le nom de la machine sur laquelle Matt travaille. Comme celles-ci sont multi-utilisateurs, il est encore nécessaire de préciser le nom du destinataire.

A titre d'exemple, mon adresse électronique est **beust@cerisi.cerisi.fr**. Ne vous privez pas de m'écrire si vous en avez la possibilité.

Une solution: uucp

Tout cela est bien beau, mais pour pouvoir bénéficier d'une telle possibilité, il faut travailler sur une machine sus-citée, ce qui est le cas d'un nombre plutôt limité de personnes. Obtenir un compte sur un telle machine n'est pas chose aisée si elle n'est pas justifiée par de sérieux motifs (plus sérieux que pour recevoir du courrier!). Heureusement, un compromis existe. Il ne peut être accordé à tout le monde, mais est plus facile à obtenir qu'une entrée complète sur la machine en question. Il s'agit en quelque sorte d'un accès restreint.

La chose en question s'appelle **uucp** (Unix to Unix CoPy). De quoi s'agit-il? C'est un protocole entre deux machines (initialement, tournant toutes les deux sous Unix mais ce n'est plus une restriction. La preuve: l'Amiga peut faire de même) permettant de transférer des informations dans les deux sens. Idéal pour le courrier, mais en fait cela peut s'étendre à Usenet comme j'en parlerai plus bas).

En quoi cela peut-il intéresser un Amigoïde? Tout simplement parce que l'illustre Matt Dillon a écrit un logiciel uucp pour l'Amiga, et que celui-ci fonctionne à la perfection et est très répandu aux Etats-Unis (en fait, des logiciels uucp existent pour la quasi-totalité des micro-ordinateurs: PC, Mac, etc... (ce n'est par par ostracisme que j'exclus l'Atari de cette énumération, je ne sais pas si uucp existe pour cette machine)).

La condition reste quand même d'avoir une entrée uucp sur une machine reliée au réseau (baptisée "hook" ou "feed" dans la terminologie uucp-ienne, que je traduirai librement dans ce qui suit par "parente"). Pourquoi une entrée uucp est-elle plus facile à obtenir qu'un compte à part entière? Parce que dans le cas d'uucp, l'administrateur de la parente n'a qu'une toute petite modification à apporter dans un fichier clé de sa machine, et c'est tout. De plus, il est assuré que vous ne ferez rien de plus que des transferts d'information, alors qu'une entrée complète vous ouvrirait la porte à l'utilisation complète des ressources de la machine.

uucp = conversation amicale

Ensuite, comment se déroule la procédure? Le plus simplement du monde:

• à l'aide de votre modem, vous demandez à uucp d'appeler votre parente
• celle-ci décroche et reconnaît là un appel uucp
• elle vérifie que vous avez le droit de transférer des fichiers par uucp
en s'assurant que le nom de votre machine figure dans sa liste
• si tel n'est pas le cas, elle raccroche
• sinon, elle interroge votre Amiga: "salut, toi (les machines se tutoient quand elles sont dans l'intimité). Tu as quelque chose à m'envoyer?"
• votre Amiga envoie votre courrier, que la parente se chargera d'acheminer correctement
• une fois ce transfert fini, votre Amiga interroge à son tour la parente: "et toi, du courrier pour moi?"
• re-transfert
• et enfin, "bon, à la prochaine. On se rappelle et on se fait une bouffe".
• l'Amiga raccroche, la parente fait de même.

Bien sûr tout ceci est fait automatiquement par uucp. Dans le pire des cas, vous aurez à taper la commande pour appeler la parente. Dans le meilleur des cas, ceci sera fait automatiquement. En effet, uucp prévoit que ce genre d'envoi soit fait sans votre intervention. Dans ce cas, vous aurez informé votre uucp d'une plage horaire pendant laquelle appeler la parente (le plus souvent la nuit: c'est moins cher et ça n'encombre pas la parente) et l'Amiga fera tout automatiquement pendant votre sommeil, jusqu'à rappeler si c'est nécessaire dans le cas où la ligne est occupée.

Si vous avez été très convaincant auprès de l'administrateur de la parente, c'est elle qui vous appellera la nuit. Dans ce cas, il faut bien évidemment laisser l'Amiga allumé la nuit (et accessoirement, débrancher la sonnerie du téléphone...) et un programme tournant un tâche de fond se chargera de décrocher et de lancer la procédure.

Cédric BEUST

Suite au numéro 32 : **Constituez votre propre réseau!, Usenet: un minitel mondial, Se connecter sur Usenet...**

(1) titre très largement inspiré de l'oeuvre de Douglas Adams.

Cédric continue son tour d'horizon des

JEUX DU DOMAINE PUBLIC

Et il y a de quoi faire, croyez - moi! Il est difficile de ne pas obéir à ses propres tendances et à penser que seuls les jeux qui m'intéressent sont susceptibles d'intéresser d'autres personnes. Je vais donc essayer de faire abstraction de mes préférences et de vous présenter ce que j'ai trouvé de manière la plus objective possible (j'en vois qui sourient dans le fond).

Tricky : il mérite bien son nom

On ne le répétera jamais assez: plus ses règles sont simples, plus le jeu est susceptible de provoquer un engouement chez ses joueurs. Le but du jeu de Tricky est désespérement simple: éliminer toutes les cases d'un tableau. Celles-ci sont de quatre types (joystick, souris, puce et disquette). Vous ne pouvez les éliminer qu'en passant dessus. Vous disposez pour ce faire d'une boule (un boing pour être précis...) qui, une fois lancée, ne peut plus être arrêtée.

La seule influence que vous avez sur votre boing est donc sa direction initiale. Les cases sont réparties sur un damier surplombé par une rangée de flèches. Il vous suffit de cliquer sur l'une d'elles et votre boing fera son entrée sur le damier en suivant cette direction.

Vous devez effacer quatre symboles identiques, celui-ci étant indiqué en haut à droite de l'écran. Si un point d'interrogation figure à cet endroit, vous pouvez choisir la figure de votre choix. Ensuite, la prochaine série à effacer sera déterminée par la dernière case sur laquelle votre boing sera passée avant d'être arrêtée par un mur ou par les limites de l'écran. Sur le damier, votre balle suit des flèches que vous aurez pris le soin d'orienter convenablement avant de la lancer sur le damier. Lorsque vous vous retrouvez avec un symbole imposé qui n'apparaît plus sur le damier, il vous reste la possibilité d'utiliser un de vos jokers (en nombre limité, bien sûr) afin de vous permettre de repartir. Egalement en nombre limité: le nombre de quarts de tour que vous avez le droit d'imposer aux flèches présentes sur le plateau de jeu.

Tout ceci a l'air un peu complexe mais l'apprentissage du jeu se fait très rapidement. Et bien vite, les niveaux deviennent plus complexes et imposent au joueur une certaine réflexion sur l'ordre dans lequel il compte éliminer les cases (un temps limite vous empêche de passer trop de temps à réfléchir sur un tableau). Il est heureusement possible de sauvegarder votre partie et un éditeur vous permet de créer de nouveaux tableaux au cas où vous vous lasseriez de ceux déjà présents.

Un petit jeu qui, tout compte fait, est assez attirant.

Drip : pour les nostalgiques de Pacman

On peut dire que le mythe Pacman a la vie dure. Qui eût cru qu'à notre époque, de tels jeux seraient encore programmés? Eh bien il faut croire qu'il est possible de faire du neuf avec du vieux, comme dit la chanson d'un illustre personnage.
Vous incarnez une goutte (après tout, ce n'est pas moins original qu'un "Pacman", pas vrai?) et votre but est de rouiller tous les tuyaux qui parsèment les quinze niveaux qui vous devrez affronter. Vous n'êtes bien entendu pas seul sur les échafaudages et des adversaires vous mènent la vie dure. Prenez garde aux flaques d'acide, de plasma, de glacons, évitez les bulles électriques, les lasers et les boules de cristal.

Vous pouvez être aidé dans cette tâche par un ballon qui vous permettra de voyager rapidement d'un endroit à l'autre du labyrinthe.

Drip est très dur à jouer. Sisi, vraiment très dûr, et il faut vraiment s'accrocher pour ne pas être découragé au début. Mais avec un peu de pratique, on se laisse peu à peu prendre au défi lancé par l'auteur du jeu, car c'est incontestablement de cela qu'il s'agit. De plus, celui-ci promet un niveau secret et des "warp zones" qu'il vous faudra découvrir.

Gentillet mais très bien animé et bien programmé.

Drip -- Auteur: Art Skiles -- Fish n'347

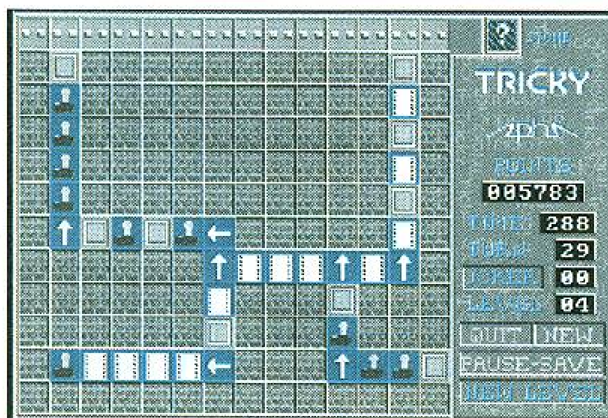
Omega : encore un clône de Rogue

Je ne peux m'empêcher de conclure sans parler d'Omega, qui est à l'image de Nethack, déjà évoqué dans un précédent numéro. Reportez-vous à cette description si vous n'avez aucune idée de ce dont je parle. Pour les fans convaincus qui ont aimé Rogue, Hack et Nethack, sachez qu'il vous manque encore Omega. Voilà, c'est tout.

Et puis tiens, je vais finir sur quelques trucs glanés dans Nethack, qui pourront se révéler utiles pour les aventuriers qui ont eu la mauvaise idée de pénétrer dans le donjon.

- n'hésitez pas à tremper ("dip") vos possessions (armes surtout) dans les fontaines que vous rencontrez. Dans le pire des cas, celles-ci seront envoûtées et ne pourront plus vous quitter jusqu'à ce qu'un désenchantement brise le sort
- quelques trucs rapides pour dérober des objets dans la boutique. La plus simple consiste à prendre tous les objets, à les empiler et à utiliser une baguette de téléportation ("teleport wand") sur le tas afin de le disperser dans le niveau courant. Bien sûr, vous aurez encore à aller chercher ces items mais vous ne ne pouvez pas vous plaindre de ne pas en avoir eu pour votre argent. Une autre méthode: faire un trou dans le mur (avec un "wand of digging"), y empiler les objets et leur donner un coup de pied afin de les faire sortir, puis faire le tour pour aller les récupérer.
- afin d'éviter de vous faire attaquer quand vos points de vie commencent à être limités, gravez "Elbereth" sur le sol. Cela marchera encore mieux si vous utilisez quelque chose de plus durable que vos doigts pour ce faire (encore que l'usage des armes ait tendance à émousser les lames).
- parlez aux prêtres que vous rencontrez dans les autels avec l'option #chat
- les licornes peuvent se révéler très précieuses, surtout si vous pouvez mettre la main sur leur corne
- faites autant que possible des sacrifices à votre dieu, sur les autels.

Cédric



TRICKY : de la race des jeux simples mais prenants.

Indy500

édité par Electronic Arts

Ayant eu l'opportunité de faire quelques tours de piste en 386 VGA avec la version PC de ce jeu il y a deux mois, j'attendais avec impatience INDY 500 sur Amiga. Disons le tout de go, je ne suis pas déçu.

Hormis l'ajout du pilotage à la souris, du vrai son (pas le BEEP PC) et la disparition de la pourtant fort pratique option de sortie (qui permettait d'installer le programme sur le disque dur), la version Amiga est la copie conforme de celle du PC. Pour être plus exact, disons que le résultat que l'on obtient sur un 500 correspond, avec le son en plus, à ce qu'arrive à faire un AT386 bien équipé. Le son, qu'il s'agisse des moteurs, des pneus, des dépassements ou des crashes, est particulièrment bien réalisé au demeurant et apporte une touche de finition innaccéssible aux PCistes.

Or donc, INDY 500 vous propose de goûter à l'ambiance de la célébrissime épreuve disputée sur 500 miles sur le Speedway d'Indianapolis. Aidés par des routines de 3d surfaces pleines que beaucoup de compagnies de jeux doivent leur envier, les dévelopeurs d'INDY 500 ont poussé le réalisme à l'extrême. Le jeu propose trois niveaux de calcul des détails qui influent inévitablement sur le nombre d'images calculées par seconde et donc sur la fluidité de l'animation. Le calcul intérmediaire est certainement le plus jouable car toute l'infrastructure du speedway y est présente mais ne pénalise pas trop la vitesse. Le fait que le programme soit en 3D a également permis de réaliser des options de visualisations que l'on peut qualifier de géniales : vous pouvez à tout instant revoir les 30 secondes précédentes de vos évolutions sur la piste du point de vue du pilote, d'une autre voiture en piste, du bord de la piste, des images de la télévison, d'un hélico qui vous suit ou du lieu du dernier crash (le YETi affectionne particulièrement cette dernière option; il organise sciemment des carambolages)



Les courses INDY sont juste à mi chemin entre les courses de NASCAR et la formule 1 : des premières elles gardent la piste en anneau et le côté spectaculaire, de la seconde les carosseries monoplaces et les moulins pointus (des V8 atmo qui grimpent à 11-12000 RPM). S'agissant d'une course sur anneau, et donc de voitures "asymétriques", le nombre de paramètres de réglage est impressionant : appui aérodynamique avant et arrière, diamètre, qualité de gomme et pression de chaque pneu, carossage de chaque roue, dureté de chaque amortisseur et un choix de rapports de boite. Ces paramètres influent de façon hyper réaliste sur la tenue de route et la motricité de la voiture. La détérioration des chaussettes en course est également bien restituée : si vous faites crisser dans tous les virages, vous pilotez une savonette au bout de dix tours.

Vous pouvez courir dans les écuries Cosworth, Lola et Penske. A titre pur d'information, c'est Penske qui a remporté les deux dernières éditions de l'INDY 500. Vous pouvez prendre votre temps pour peaufiner les réglages de votre chignole, les modifier en roulant et les sauver sur disk. La séquence de qualification ne tolère pas d'hésitation sur une trajectoire et se passe avec détection des collisions : si vous tapez un peu fort contre le mur, vous explosez inmanquablement une, voir, deux chaussettes. La course peut être disputée avec ou sans neutralisations en cas de crash (le drapeau jaune) et avec ou sans détection de collisions. Vous pouvez même essayer de courir le "vrai" 500 miles avec arrêts aux stands et changements de pneus.

Dernière précision, mais non des moindres, INDY 500 exploite parfaitement nos machines accélérées au 68030 : cela apporte une fluidité maxi en calcul détaillé sans influer sur la vitesse réelle des voitures. Si les simulations vous stimulent, vous devez vous payer INDY 500 pour noël.

ça passe ou ça casse...





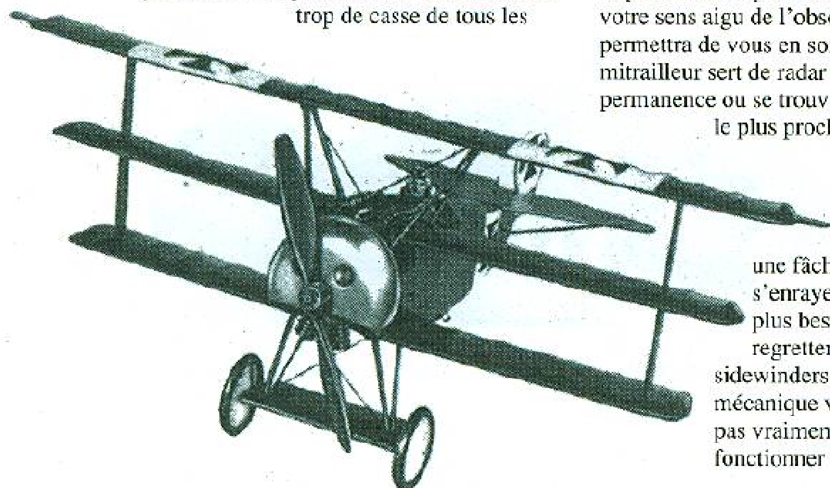
KéKé ROZEN pour le test
EL YETi pour le crash test

WINGS

édité par Cinemaware

La dernière superproduction de Cinemaware vous transporte dans la peau d'un des rares pilote de coucous de chasse de la première guerre mondiale. Après vous avoir offert une présentation digne du lourd passé de CINEMAWARE, on vous propose d'incorporer la 56ème escadrille basée dans le nord de la France. Pour cela, il faudra passer un test de qualification qui sera soit un combat en vol, soit un bombardement, soit un mitraillage au sol. Les trois séquences de qualification reprennent en fait ce que seront vos missions une fois l'escadrille intégrée.

Après avoir choisi un nom pour votre pilote, vous répartissez un capital de points entre ses capacités de tir, de pilotage, de mécanique et sa vitalité. Un choix judicieux vous permettra de vous tirer sans trop de casse de tous les accrochages. Une fois la qualification réussie, le jeu commence et vous tenez un journal de bord ou tous les événements marquants de votre vie de pilote seront consignés. Vous partez avec un grade minimum et seule votre aptitude à réussir ou non les missions vous fera grimper les échelons de la hiérarchie.



Pendant les missions de vol vous voyez votre mitrailleur de dos. Tout le reste est en 3D et je dois avouer que ça bouge bien. La simulation est telle que vous vous retrouvez vraiment dans une trapanelle de la première guerre et que seul votre sens aigu de l'observation vous permettra de vous en sortir. La tête du mitrailleur sert de radar et indique en permanence ou se trouve le zingue boche le plus proche de vous. Votre seule arme est une mitrailleuse d'époque qui a une fâcheuse tendance à s'enrayer quand on en a le plus besoin et qui fait regretter nos bons vieux sidewinders. Votre autre soucis mécanique viendra du moteur pas vraiment conçu pour fonctionner dans toutes les positions et qui se met à hoqueter dès que vous virez un peu sec.

Au grès des ordres de mission, vous irez attaquer des avions ou des ballons de surveillance, escorter et protéger vos équipiers, mitrailler des convois et des camps boches ou bombarder le territoire ennemi. Les tirs ennemis sont particulièrement réalistes et, une fois qu'ils auront criblé vos ailes, votre fuselage ou votre cervelle de casse-cou, ces sales boches vous expédieront au tapis. Les missions de mitraillage au sol utilisent une vue de 3/4 haut. L'avion vole au dessus du paysage pendant que l'écran scrolle diagonalement et vous devrez détruire tout ce qui a été précisé dans l'ordre de mission. Les bombardement ne sont pas la partie la plus excitante de ce jeu mais c'est certainement la phase la plus facile pour peu que l'on ait trouvé ses repères.

Le nombre de missions proposées est important (350 entre 1916 et 1918) et donne à ce jeu une longévité conséquente ce qui en fait un investissement rentable donc conseillé. L'ambiance en général et sonore en particulier vous situe parfaitement au début du siècle. Enfin une simulation de vol ou vous devez tout faire à la main. Le seul regret que je pourrais formuler est l'absence de possibilités de connexions entre deux machines mais, bon, on est en 1916...

KéKé ROSEN

RICK DANGEROUS 2

Edité par FIREBIRD

Le filon ne semblant pas encore être épuisé, voici le retour de Rick Dangerous, ce sympathique héros au grand coeur dont les aventures à rebondissements vous avait tenu en haleine il y a une douzaine de mois.

Si l'aspect général du soft n'a pas beaucoup évolué en un an, le personnage a affiné son look. Il s'affiche maintenant avec une superbe banane blonde au dessus de la tête et il est affublé d'une cape bleue comme un certain super héros qui s'habille dans les cabines téléphoniques. Le nombre de niveaux à explorer est toujours de cinq mais, pour atteindre le cinquième, il faudra avoir préalablement passé les quatre premiers (NDLR :-D ??).

Le maniement du personnage est toujours aussi simple même si certaines fonctions ont été rajoutées comme le fait de pouvoir lancer des bombes au lieu de les lâcher à ses pieds ou de recourir à un scooter futuriste pour se déplacer dans l'espace.

Même si ce soft donne une impression de déjà vu, il est très plaisant à jouer. Cela tient sûrement à une certaine quantité "d'inattendu dans la continuité" car si tous les tableaux d'un même niveau se ressemblent, il est rare de devoir enchaîner plusieurs fois de suite le même parcours.

En conclusion, on peut dire que Rick Dangerous 2 est un programme sans grande innovation mais dont l'intérêt est indiscutable. Il ne possède aucun défaut majeur si ce n'est son manque d'originalité. Il fait partie des meilleurs jeux de tableaux disponibles à ce jour et sa durée de vie est relativement importante vu la taille des tableaux et la diversité des pièges.

KéKé ROSEN

DOMAINE GRAND PUBLIC

EDITO

En ce mois de Décembre, Noël nous vient encore du Canada puisque le Père Noël québecois nous a apporté toute la collection CAM afin d'en faire profiter tous les petits Amigaphiles. Et pour ceux qui n'en ont jamais assez, il a aussi amené quelques TBAG. Comme il n'y avait plus de place dans son traîneau, il ne nous livrera les Fish que début 91.

Ed l'Epicier

CANADA

CAM #409A/B

Stealth FlyBy: Devinez qui nous revient ce mois-ci? Eric Schwartz avec cette fois une animation ray-traced du F19 réalisée sur Sculpt4DJr. Très fluide.

Stealth Bomber: 1 mega requis. Un aerotoon mettant en scéne le bombardier furtif B2 et une malheureuse batterie AA soviétique. Vous dirai-je que c'est superbe? Non car vous le savez déjà. Par Eric Schwartz.

Soviet Soft Landing: 1 mega requis. Un aerotoon relatant l'aterrissage difficile d'un Mig29 Fulcrum (pour les connaisseurs).

SkyDive: 1 mega requis. Aerotoon d'Eric Schwartz. L'aterrissage foudroyant d'un Harrier (un VTOL pour les connaisseurs).

Aggressor: 1 mega requis. Aerotoon d'Eric Schwartz. Les démêlés d'un F5 Tiger à l'entraînement avec les F14 de la Navy.

HowToRunWall: 1 mega requis. Par Eric Schwartz. Encore une animation cartoonesque.

AmyJogs: 1 mega requis. Amy l'écureuil faisant son jogging accompagnée de quelques boïngs. Par Eric Schwartz.

CAM #410

Sernet/ParnetV2.4: Tout un ensemble de programmes pour monter un réseau entre vos Amigas.

UUJoinV1.01: Pour décoder sans problème les fichiers 'uuencoded'.

VaxTermV2.4: Un émulateur de terminal Vax, pour utiliser une station Vax avec votre Amiga.

XprTransmit: Un programme de protocole du type Xpr pour transmettre aisément des fichiers.

ArchEdge: Un programme d'interface pour les divers programmes d'archivage comme LHarc, Arc, Zoo, Pak, Warp,... V1.5.

LhArc: Le célèbre programme d'archivage. V1.21.

LZ: Encore un programme d'archivage, compatible avec Lharc, mais plus rapide d'après l'auteur. V 0.9.

CAM #411A/B

DMEV1.42: Nouvelle version de l'éditeur spécial programmeurs de Matt Dillon.

PrintStudioV1.2: Un utilitaire d'impression permettant entre autres: hardcopies de n'importe quelle partie d'une image, hardcopies d'écrans et de fenêtres, impression de textes ou de parties de textes, sauvegarde des écrans et des fenêtres au format IFF,...

UeditV2.6: Un bel éditeur, comme DME, destiné aux programmeurs.

SprintV2.0: Un petit utilitaire d'impression.

WBlace: Pour passer votre Workbench en Interlace.

NorthGate: Pour avoir accès aux treize touches sur les claviers PC, et qui n'ont pas de fonctions équivalentes sur Amiga.

MortCalc: Pour calculer des hypothèques. V2.2.

TextPlusV2.2: Un éditeur de texte à voir.

LabelPrintV3.5: Pour imprimer des étiquettes pour vos disquettes.

StockChartV2.16: Un programme d'analyse de marchés.

AddBookV1.4: Un petit carnet d'adresses.

Johnny_Boy_Calculator: Un programme de calcul de mensualités avec intérêts.

CAM #412

Mutants_From_Mars: Un petit jeu amusant où vous devez éliminer tous les mutants en les faisant se percuter, sans vous faire dévorer bien sûr!

SpadesV1.1: Un jeu de cartes pour jouer seul ou à quatre.

Spiders: Un nouveau 'screen hack' où de petites araignées viennent vous voler bout par bout votre Workbench! Source C incluse.

Bounce: Un petit jeu pour patienter pendant un formatage ou une copie.

EUCHREV1.1: Encore un joli jeu de cartes.

Thoughts: Un programme ARexx qui va chercher des 'pensées du jour' dans une immense base de données afin de vous faire réfléchir pendant vos séances Amiga. Source ARexx incluse.

GribMaster: Un autre jeu de cartes, plus complexe celui-là.

Slot: Un jeu simple du type 'Puissance 4'.

MinesV2.83: Un jeu de réflexion et de logique où vous devez traverser un champ de mines en devinant la position de celles-ci.

Crabs: Un autre 'screen hack' où des bugs toujours plus nombreux viennent dévorer votre Workbench.

CAM #413A/B

IFFMasterV1.0: Un utilitaire pour charger et sauvegarder des images IFF ILBM et raw. Sauvegarde les palettes et possibilité de sauvegarder sous un format sprite.

NiffV2.01: Niff vous donne tous les contenus des chunks IFF des fichiers IFF, vous permettant ainsi de connaître la structure de ceux-ci.

sMovie: Un programme pour ajouter des génériques sur des vidéos. Peut aussi être utilisé comme un visualisateur de fichiers texte. Source C incluse.

C-LightV1.06: Un programme complet réunissant un ray-tracer, un éditeur de scénes et un programme d'animation.

Mac2IbmFV1.0: Pour convertir des polices de caractères Postscript MacIntosh type 1 et 3 aux formats Postscript IBM 1 et 3.

Brush4D: Convertit des brosses IFF au format objet utilisable par Sculpt4D.

DkbTraceV2.1: Un gros programme (toute la disquette B) de ray-tracing à l'allure imposante.

CAM #414A/B

Un magnifique Slideshow de diverses images principalement ray-traced, digne de CAM.

CAM #415A/B

Terminal: 1 méga requis. Revoilà Eric Schwartz avec une de ses nouvelles animations cartoonesques.

SCiFiChannel: Une très jolie animation de l'USS Enterprise.

LateNight: 1 méga requis. Encore un petit cartoon d'Eric Schwartz.

At_The_Movies: 1,5 mega requis. Une nouvelle aventure d'Amy la petite écureuil, par Eric Schwartz. Une réalisation remarquable. A voir absolument.

CAM #416

EnergionBattleSystem: Un superbe wargame avec de très nombreuses options et la possibilité de jouer jusqu'à 32.

ImperiumRomanumV1.5: Un joli jeu de type 'Roma' où vous devez devenir matre de la méditerranée.

CAM #417:

MandelBlitz: Un générateur de fractales de l'ensemble de MandelBrot par Nico François (PowerPacker). Splendide comme d'habitude.

Astrology: Un programme qui dessine votre théme astral. Vous pourrez enfin connaître votre ascendant et vos planétes bénéfiques. Très complet et très bien réalisé, les fans d'astrologie et même les autres apprécieront.

TTTV1.2: Un jeu de morpions (tic-tac-toe) en trois dimensions.

Rubik: Comment résoudre le rubik's cube, pour ceux qui ne s'en sont toujours pas sorti. Avec de beaux graphismes et une source en C.

PUZZ: Un joli jeu de puzzle du type 'Slide' ou 'Pousse-Pousse', avec six exemples et comment éditer vos propres puzzles. Sources C incluses.

MigaMind: Un jeu du type 'MasterMind'. Sans commentaire.

Raps: Un mini jeu du type 'Dames'.

Turn: Un nouveau jeu de Peter Händel. A voir.

Taxman: Un petit jeu de réflexion.

CAM #418

Graphicspak: Un package graphique de fonctions simples mais très utiles pour programmer facilement les opérations graphiques standard. Sources C incluses.

MenuC_V0.7: MenuC prend un simple fichier ascii et crée pour vous toutes les structures nécessaires à la création d'un menu, de ses sous-menus,...etc

Vous débarrasse de toutes les corvées inhérentes à la création de menus.

ListWindowPackage: Un ensemble de fonctions simples vous permettant de définir et d'utiliser des 'ListWindows' comme sur un macIntosh. Ces 'ListWindows' sont des fenêtres de taille variable, dans lesquelles vousq pouvez à volonté afficher etfaire défiler des fichiers textes. Sources C incluses.

OdinLibraryV1.11: Une bibliothéque qui permet d'utiliser d'une façon plus simple et plus élaborée le système multitâche de l'Amiga. Les fonctions Odin sont inspirées du Linda, un langage développé à partir du C.

RexxArpLib_V2.5: Une bibliothéque bien fournie de fonctions à utiliser avec le langage ARexx.

Ctoh_V1.02: Un programme qui met automatiquement à jour le 'header file' de vos sources en C. Très utile pour les programmes souvent remaniés.

DR2D_format: Vous détaille tous les formats des fichiers DR2D IFF FORM produits par le soft ProVector, un programme graphique en 2D.

SCDIR: Une version de remplacement de scdir() du compilateur Manx. Celle-ci bufferise le contenu d'un répertoire au lieu de tout relire à chaque appel.

TrigMaster: Vous donne les trois paramètres manquants d'un triangle si vous connaissez les trois autres, sachant qu'un triangle est défini par ses trois côtés et ses trois angles. Un nouveau type de programme DP, les programmes 'EducationWare'. Source C incluse.

Woodward: Permet de voir toutes les options de lancement de n'importe quel exécutable. Lancez par exemple 'woodward run' et regardez ce qui se passe. Source C incluse.

MuffV1.3: Muff retraite vos lignes de commandes et appelle les utilitaires appropriés à la réalisation de ces lignes. Par exemple 'Muff code.o source.c source.a' va faire se compiler le source C, assembler le source asm et linker les deux objets résultants avec code.o.

GadgetSelect: Permet l'affichage automatique d'une liste de gadgets. Sources C incluses.

CAM #419a

Flexx v2.3: Un analyseur de textes et de sources qui possède d'énormes possibilités, c'est déjà bien !... Flexx permet quant à lui de créer vos propres outils dans ce domaine ... C'est mieux. Une documentation très détaillée est fournie, ainsi que les sources en C.

Curses v1.00a: Une Librairie dédiée aux utilisateurs Amiga sous UNIX et qui possède tous les outils nécessaires à la gestion de l'écran sous UNIX. Une véritable mine d'or !

CAM #419b

TermLib: Une petite librairie UNIX dédiée à la gestion du terminal graphique Amiga dans l'application Elvis. Il est à noter qu'un portage de Elvis sur Amiga est en cours. Au fait ... l'auteur est un certain Peter Da Silva.

Pax v1.1: Un utilitaire de lecture-écriture d'archives qui comprend la gestion des formats 'Tar' et 'CPIO' en plus d'un certain nombre de standarts. Attention ce programme est conseillé uniquement aux utilisateurs avertis et familiers du système UNIX.

MkProto: Permet la création de fonctions ANSI prototypes à partir d'une ou des sources C. Ces fonctions peuvent alors être réutilisées sous forme d'include dans vos sources en C. Source en C incluse.

GrepWild: Un filtre texte qui analyse et imprime à l'écran les occurences dans les fichiers cibles donnés par l'utilisateur d'une expression recherchée.

GNUAwkv2.10b: Une version projet de l'implantation du langage de programmation Awk (sous UNIX). Là encore un utilitaire fascinant mais qui s'adresse aux utilisateurs avertis. Documentation fournie et source en C incluse.

CAM #420

ExampleDevice: Une documentation très fournie et passionnante sur le thème du 'Device' (en anglais toutefois). Plusieurs informations intéressant au plus haut point les programmeurs puisqu'elles abordent des points obscurs du ROM Kernel. Un exemple de source assembleur pour gestion 'Device' est incluse.

MemRoutines: Trois fonctions 'MemCpy', 'MemCmp' et 'MemSet' destinées à remplacer leurs homologues sous Lattice C. L'avantage immédiat est un gain net de performances sur 68020 et 68030, dû au fait que ces nouvelles fonctions permettent l'accés aux données sous forme de long-mot et non plus d'octet. Source assembleur incluse.

ScanIFF: Un scanner pour les fichiers IFF. Source en assembleur incluse.

SimpleRexx: Une archive contenant des exemples d'utilisation de l'interface ARexx. Sourc en C nécessitant le Lattice v5.04 et la librairie 'RexxVars.o' pour la compilation et le link.

OdinLibrary v2.7: Des fonctions dédiées à la gestion des communications interprocess (IPC) dans un environnement Amiga sous langage C ou assembleur. Une superbe documentation théorique est fournie (attention aux migraines) pour ce travail tout à fait étonnant.

WinFormat v1.0: Cet utilitaire créera par l'intermédiaire d'un simple fichier ASCII une section 'include' en C pour la définition d'un masque dans une fenêtre. Aussi simple que génial. Source en C incluse.

GDosTool: Un petit outil de Debug pour les programmes assembleurs. En substance, il permet de chasser la très ennuyante erreur de frappe $0 (adresse) alors que c'est #$0 (constante nulle) qui devait être... Rusé... Source en assembleur incluse.

GetImage: Permet de convertir les brosses de DPAINT en 'include' C de format 'Images Structures'. Source en C incluse.

MakeC v2.0: Makec effectue la création d'include C à partir d'images IFF, de brosses, etc... C'est génial, mais çà ne marche pour l'instant que sous WorkBench 2.0 (sic!). Source en C incluse.

KFloat v1.0: Quelques routines dédiées à la gestion des nombres flottants sous JForth v2.0. Un gain substantiel de rapidité peut alors être obtenu. source en assembleur incluse.

SnoopDos v1.0: Ce programme est un moniteur de contrôle pour les accés au Dos. Késako? ... Si vous le lancer en background SnoopDos listera dans sa fenêtre un bon nombre des fonctions système générées lors de l'exécution d'un programme. Un super utilitaire pour le déboggage ou la compréhension d'un plantage au cours d'un programme. Source en C incluse.

NamePorts: Un utilitaire qui force l'appropriation de noms aux ports qui n'en ont pas (i.e NoName). ceci permet d'éviter certains bugs. Sources en assembleur incluse.

TransparentExample: Un exemple de programmation en C d'images dites transparentes. Source en C incluse.

PopMenuPackage: Un package de programmes en C pour faciliter la construction des fenêtres associées à des Pop-menus. Source en C incluse.

RexxUtilLibraryB v33.159: Le but de cette librairie est d'ajouter un standart de partage de données à ARexx. Il faut noter que cette librairie requiert la présence de la bibliothèque 'IFFparse.library' et fonctionne sous système 1.3 et 2.0.

3DRoll: La source en C d'un programme permettant la manipulation d'un objet 3D à l'aide de la souris.

CAM #421

BTNTape v1.0: Un utilitaire de contrôle d'accès à un dérouleur de bande SCSI, BTNTape est le complément idéal de TAR programme de backup de disque dur. Source en C incluse.

EasyBackup: Le meilleur programme de backup de disque dur sur disquettes dans le DP. De nombreuses options toutes plus sympathiques les unes que les autres. Un must pour les possesseurs de disque dur. Documentation très claire en anglais et source en C incluses.

FileMaster v1.2: Un éditeur de secteurs nouvelle génération, nombreuses options, environnement soigné, documentation fournie avec les sources. Bref, un bon utilitaire!.

DekSid v1.1: Encore un éditeur de secteurs très complet, avec une bonne nouvelle ... Documentation et programme en français!

RecoverII: Un utilitaire de récupération de fichier sur les disquettes endommagées. Interface simple et agréable qui donne un plus appréciable à ce programme.

CAM #422a

IntuiTracker v1.1: Un player de modules SoundTracker (v2.0 à v2.5) et NoiseTracker (v1.0 et v1.1), IntuiTracker offre un environnement accessible à tous les utilisateurs Amiga. Il fonctionne parfaitement en multitâche et offre un ensemble d'options directement sélectionnables par menus. L'interface utilisateur est une petite merveille qui vaut à elle seule le déplacement. Notons la présence d'une documentation très claire ainsi que de dix morceaux de très haute qualité. A se procurer sans le moindre délai.

CAM #422b

ITModules: Huit modules exceptionnels pour IntuiTracker, vous allez pouvoir faire swinger votre Amiga comme jamais. A entendre au moins une fois dans sa vie les titres 'RaggTime' et 'RythmMaster' (version remix du titre de Confettis).

CAM #423

FurLess: Une démo gag tout à fait nulle mais aussi hilarante.

Sleepy: Permet de changer le traditionnel pointeur d'occupation de l'Amiga en celui de votre choix. Idéal pour la publicité par exemple.

Prism v1.1: Un éditeur et un animateur de graphiques norme ANSI qui possède toutes les fonctionnalités pour créer de très jolies pages de présentation.

Scene3DX: Des utilitaires permettant la conversion d'objets et de scènes Sulpt3D en format X3D, la visualisation d'images ou d'animations par Scene3DX, etc ... Un tout bon Toolkit, bien documenté.

TalkerII: Un hack original qui est aussi visuel que sonore, cette version incorpore un blanker écran et supporte le système version 2.0.

BlitterSand: Une simulation d'un modèle d'automate cellulaire, la théorie en anglais est pour moi un mystère mais le résultat est assez étonnant. Source en assembleur réalisée sur A68k.

DIEd v2.4: Un éditeur/animateur de pages de présentation aux normes ANSI. Superbe interface utilisateur et des possibilités assez impressionnantes. Bref, un must que l'on ne peut négliger.

CAM #424

Joy: Un petit hack qui permet encore d'accéder aux menus déroulants lorsque le joystick est branché sur le port 1. Source en C incluse.

LoadImage v1.11: Sans doute l'un des plus performants visualiseur d'images IFF disponible dans le domaine public. Toutes les options classiques sont disponibles, tous les modes sont permis. A noter la possibilité de visualiser des images de un méga en overscan, le cycling de couleurs et la reconnaissance automatique des standarts PAL ou NTSC. Un utilitaire obligatoire!

FileID: Permet d'obtenir des informations sur les fichiers au format IFF (images, animations, sons) et GIF. Source en C incluse.

DearDiary v1.9: Un agenda journalier pour vos notes et rendez-vous.

BootMenu v1.0: Vous autorise à chaque reboot machine le choix du

mode écran (PAL/NTSC) et la prise en compte ou non des disques durs. Un utilitaire qui facilite grandement la vie et évite les infections virales à votre disque dur. Documentation et source en assembleur incluses.

Diary: Un agenda informatique très agréable d'emploi. Il occupe environ 4 Koctets et la source en C est incluse.

MachIII v3.0: Documentation et version démo de MACHIII, la toute dernière version de l'utilitaire bien connu qui permet la gestion de nombreux paramètres et options sous environnement CLI ou WorkBench. Une superbe documentation de quelques quarante pages vous permet d'explorer toutes les facettes de ce programme que l'on ne peut ignorer sur Amiga.

EasyMouse v1.0: Un utilitaire qui s'acquitte de certaines tâches facilitant la gestion de multiples fenêtres. Un blanker écran, un accélérateur de souris et un effaceur de pointeur souris sont intégrés. Source en C incluse.

PassWord v1.42p: Un utilitaire qui permet la gestion de mots de passe sur votre machine. Documentation détaillée fournie.

NewEx v1.1: Vous permet d'associer des fichiers scripts à des icônes de type 'Tool'. Ceci autorise donc l'emploi avec MyMenu, au contraire de IconX ou Xicon. Documentation détaillée fournie.

Iconize v0.9: Un programme permettant de créer automatiquement des icônes de seize couleurs à partir d'images IFF en vue de leur utilisation sous Workbench 2.0.

CAM #425

Spread v1.01: Un tableur/feuille de calcul qui permet une utilisation aisée et un nombre satisfaisant d'opérations. Une bonne documentation est fournie avec ce programme.

PrintPlus v1.1: Utilitaire d'impression de fichiers IFF, rien à dire de plus.

FontManager v1.0: Permet de visualiser simplement différrentes polices de caractères.

ResumeMaker v3.0: Permet la saisie rapide d'informations succintes qui pourraient se trouver sur une carte de visite.

HyperDialer: Un répertoire téléphonique sur amiga.

Fixps: Permet de corriger certains fichiers PostScipt pour une impression correcte sous POST 1.1 (avec PageStream par exemple).

LoanCalc v1.2: Permet de calculer la mensualisation d'un crédit.

X10: Un programme permettant le contrôle d'une carte X10 CP290 (PC) sur Amiga 2000.

CAM #426

ClipFile v1.02: Utilitaire de gestion du clipboard device, est aussi fonctionnel sous système 2.0.

SCM: Permet de modifier les couleurs d'un écran et de sauvegarder le résultat.

SuperView v3.0: Visualiseur d'images IFF, performant et simple d'emploi. Il peut être rendu résident sous système 1.3.

TMonth: Permet le lancement d'une série de commandes automatiquement chaque mois, et une seule fois par mois.

McMeter v2.1: Une façon humoristique de contrôler l'usage mémoire de votre Amiga.

ChipCache v1.11: Un utilitaire permettant de tester les performances CPU sur des configurations A3000.

QuickSort: Une fonction permettant de gérer des sorties en provenance d'une interface ARexx. Source en C incluse.

Leggi: Un afficheur de fichier texte très performants. On notera par exemple son interface ARexx, ses polices de caractères multiples, son multi-fenêtrage et le fait de pouvoir être rendu résident. Bref, un très bon utilitaire qui nécessite toutefois la présence de la librairie ARP et de la librairie 'Req'.

InstallNewAlert: Permet de dispatcher lors d'erreur la tâche fautive et un message de définition.

Startup v2.0: Un utilitaire permettant de démarrer sur jusqu'à dix startup-séquence différrentes, et ce suivant votre choix. Un programme dont on ne peut plus se passer après l'avoir utilisé.

NewSys v2.0: Permet de changer le tiroir système en cours de fonctionnement, opérationnel sous AmigaDos 1.3 et 2.0.

WB2.0Stuff: Deux petits utilitaires dédiés à l'utilisation sous WB2.0.

TrackDos v1.03: Permet de transférer facilement des données entre les zones Dos (fichiers), mémoires (RAM) et TrackDisk (Bootblock, etc...).

DT v1.1: Permet le contrôle de l'état d'une disquette et de son contenu. Source en C incluse.

SysInfo v1.4: Permet de visualiser vos performances en CPU et en mémoire.

TextCalc: Un utilitaire permettant d'effectuer des opérations simples sur les chiffres apparaissant dans un fichier texte. Très bien réalisé, avec un mode d'apprentissage tout à fait lumineux.

ZKick v2.1: Un utilitaire permettant de charger le KickStart v2.0 sur TOUT AMIGA de 1.5 Méga (ou plus) et possédant 512 Koctets placés à partir de $200000. Le KickStart ainsi installé résiste parfaitement à un reboot.

CAM #427

VLT v4.846: La version 4.846 du célèbre émulateur VT100 et TekTronix qui permet les communications via modem vers des gros systèmes. Cette version est maintenant compatible avec l'AmigaDos 2.0.

VLTautodial: Un annuaire automatique à utiliser en association avec VLT.

VLTFKeys: Un éditeur de touches clavier à utiliser en association avec VLT.

VLTSelect v2.3: Un annuaire automatique à utiliser en association avec VLT.

LZ v0.91: Un archiveur/désarchiveur de fichiers BBS, compatible avec Lharc sous MSDOS et Lharc 1.0 sous AMIGADOS.

PLW v1.1: Phone line watcher est un programme de protocole de télécommunications fonctionnant sur les modem compatibles Hayes.

Pmdcom: Programme permettant la gestion modem au travers de la prise série, nécessite la présence de la librairie 'Req'. Source en C incluse.

CAM #428

RandSam: Un programme permettant de jouer aléatoirement des échantillons sonores aléatoires. Source en C incluses.

CBTAudio: Editeur de sons digitalisés. Très agréablement présenté.

PlayMon: Un player qui autorise l'écoute de modules générés par le programme SoundMon.

IOMT32: Deux éditeurs pour synthétiseur MT32.

WonderSound v1.5: Un générateur de sons au format 8SVX.

MIDIPlay v1.0: Un player de fichiers MIDI.

PlayMaster: Permet de jouer des sons IFF (36 échantillons peuvent être chargés simultanément).

SampleScanner: Un utilitaire qui permet de traquer et de trouver sur des disquettes non DOS (i.e des jeux) les fichiers IFF de sons échantillonés. Il est alors possible de sauvegarder le tout dans un fichier DOS.

CAM #429

GalacticPredator: Un Shoot'em Up endiablé et fort prenant. Un très bon jeu du domaine public.

Tricky: Un jeu de réflexion complétement indescriptible (Lô pa compri, tsé c'est pô facile tsé).

Ball: Un casse brique joliment réalisé dans le style d'Arkanoïd.

Joe le maxi et
Ed l'épicier

RPD...RPD

C'est fini! A partir de Janvier 1991, nous ne diffuserons plus la collection RPD, celle-ci étant remplacée par la version originale, j'ai nommé la collection CAM.

Ed l'Epicier

TBAG

TBAG #40 a et b :

Activitor : J.L. White vous présente un superbe interface utilisateur qui permet l'affichage du contenu de disquettes et de l'exécution de programmes ... Très bien fait, le meilleur exemple est que toutes ces TBAG utilisent ce mode de présentation.

AnyMonth : R. Gallagher offre un calendrier perpétuel utilisable à partir de l'année 1592 jusqu'en 9999, très belle présentation.

BollIntro : Belle petite intro qui s'exécute de façon automatique. Pas mal du tout.

CrystallHammer : Encore une démo, ma préférence va à BollIntro.

DeadLock : Une autre démo.

DiskTalk : Nico François vous présente un utilitaire qui émet, lorsque vous insérez une disquette, un son, dans cette version vous entendrez le rire du Joker.

Echoing : Très belle intro musicale que j'apprécie beaucoup.

Fenster : Très bon programme de gestion de fenêtres par R. Fischlin.

PCopy : Bon programme de copie qui utilise pleinement le multitâche de votre Amiga. Par D.W. Reising.

Scene1.Pic : Image générée par SceneGenerator. A voir.

Scene2.Pic : Autre image créée par SceneGenerator.

Scene3.Pic : Encore une image.

SceneGeneratorDemo : A voir absolument! Version démo de cet excellent programme qui génère des paysages d'une réalité impressionnante.

SeaWave : Vous voulez faire trembler toutes vos images IFF, ce programme est pour vous. Par G. Broussard.

SnowFall : Comme son nom l'indique, fait neiger sur vos images IFF . Amusant, par L.R. Clausen.

StarBlanker : C. Bailey vous propose un "Blanker" aléatoire, un plus par rapport aux autres "Blanker".

TBAG.Anim : Très belle animation réalisée avec Sculpt Animate 4D par L. Martin.

TBAG.Demo : Réutilisez l'intro de lancement pour vos propres besoins.

TrackDisplay : Donne les informations concernant l'emplacement de vos têtes de lecture (bloc,piste,secteur...).

Wizard.Pic : Belle image représentant un magicien devant ses fioles de potions...

ZAP : Par Timo Rossi, éditeur de secteurs, permet de modifier vos fichiers (texte ou exécutable).

TBAG 41 :

EnveloPrinter : Permet d'imprimer des enveloppes quelque soit votre imprimante, nécessite de posséder le driver correspondant. Par C. Papademetrious.

GMan : Ce programme recherche sur votre disquette ou votre disque dur tous vos fichiers qui sont en plusieurs exemplaires. E.C. Quackenbush.

JuggetteAnim : Un bain de jouvence pour la l'animation du jongleur. Avec sa baguette magique, E.SCHWARTZ, a transformé cette animation connue de tous (enfin, je l'espère), en mignonne jongleuse. Très amusant, un auteur à suivre...

Mischief : "Il y a un fantôme dans votre Amiga", voilà comment Olsen vous présente son oeuvre. Si vous en avez le courage, essayez ce petit programme!

NetWork : Un filet enserre votre WorkBench, par F. Siebert.

PrFont : Permet d'imprimer un échantillon de l'ensemble des fonts présents dans votre disquette. Par J. Swank.

TBAG.Demo : Réutilisez l'intro de cette TBAG pour vos propres besoins.

TBAG 42 :

BouceBench : Bondissez avec votre WorkBench grâce à ce programme de J.P. Cossigny.

ColorToolsTest : Trois petits programmes pour faire une rotation des

couleurs de votre WorkBench. (D. Bruns).

Echo : Nouvelle version de la commande Echo.

FSDirs : Accélère la lecture d'une disquette par votre lecteur, sans altérer les fichiers. Utile.

IFF2Ex : Permet à l'utilisateur de convertir un fichier IFF ILBM en un programme exécutable, supporte toutes les résolutions courantes. Par P. Van Leuven.

Mutants From Mars : Un jeu sans prétention mais agréable à utiliser. Par E. Whitehead.

NoInfo : Ce programme de C. Hames empêche n'importe quel programme de créer des icônes.

Requl2 : A chaque fois qu'apparait une requête du système, vous entendrez une voix. Par S. Lebans.

RoadRoute : Vous montre la meilleure route à suivre entre deux villes.

SmartIcon : Permet à n'importe quelle fenêtre de se faire "icôniser".

StarSruck : Fait apparaître un champ d'étoiles sur votre Workbench.

VMK : Encore un anti-virus (ne vaut pas celui de X. Leclercq sur la France 11).

WhatIs : Votre disquette contient des fichiers dont vous ne connaissez pas le type, ce programme vient à votre aide, vous saurez s'il s'agit d'un fichier de type texte,musical ...

ZOOM! : Accélère le mouvement de votre souris.

TBAG 43 :

Amigazer : Permet de visualiser les constellations suivant la position de l'observateur (latitude, jour de l'année...). Bien fait.

ATC : Devenez un as du trafic aérien. Un bon petit jeu.

ChinaChallenge : Vous rêver de jouer au Mah Jong, voici un programme pour vous.

Disk Sticker : Un bon programme pour créer et imprimer vos étiquettes de disquette.

Idle Gauge : La led de votre Power clignote à chaque fois que votre CPU est activé.

LhArcA : Utilitaire permettant d'ajouter et d'extraire les fichiers LhArc.

LVR : Un détecteur des virus IRQ.

Montana : Jeu de cartes en solitaire, très agréable à utiliser.

RM : Utilisez l'option Trashcan à partir du CLI.

SetFont : Changez votre police de caractères courante.

Vibrator : Tremblement de terre sur votre moniteur.

TBAG 44 :

FlashDisk : Pour optimiser vos disquettes.

Norman.Pic : Très belle image réalisée par Rick Parks.

Requestor : Faites vous même vos requesters système dans vos fichiers script.

Stepz : Jeu très simple, mais aussi très prenant.

Stymie.Pic : Une autre très belle image de Rick Parks.

TrackSalve : Programme qui vous permet de de réparer des fichiers endommagés.

VBHI : Un "scroller" de texte, très beau et simple à utiliser.

Winter : Pour "rafraîchir" votre fenêtre courante en faisant apparaître de la neige dans celle-ci.

TBAG 45 :

Blob : Pour vous faire frémir du sang apparaîtra sur votre écran.

EditSleepy : Changez le pointeur de souris qui indique que votre Amiga travaille, fini la sieste.

Sleepy : Pour utiliser le pointeur que vous venez de modifier par EditSleepy.

FastBlit : Accélère le Blitter jusqu'à 60%.

IsToday : A mettre dans votre Startup-sequence pour ne pas oublier des moments importants (anniversaire ...).

PlayMaster : Vous permet de charger un grand nombre de sons et de jouer n'importe lequel d'entre eux.

Redate : Pour changer la Date des fichiers et des Directories.

Rocks.Pic : Belle digitalisation de montagnes.

Roger.Pic : Photo digitalisée d'un extrait de Roger Rabbit.

TextPaint : Un bon de programme de dessin, dans le style de Deluxe Paint.

ViewDir : Affiche la taille en Bytes des Directories et donne le type des fichiers contenus.

WellTrix : Autre version de Tetris, avec une originalité en plus, à vous de la découvrir.

Cette description vous a été offerte par la lotion écran total de

Homard Jovialf

VACANCES

Comme l'année dernière, l'équipe d'Hermès Diffusion prendra un repos bien mérité du 15 Décembre au 10 Janvier. Nous ne pourrons donc pas satisfaire vos commandes durant cet intervalle. Un conseil, envoyez vos commandes de façon à ce qu'elles nous parviennent avant le 15 décembre. Passez néanmoins d'agréables fêtes de fin d'année.

L'équipe

BON DE COMMANDE

A retourner à :
En France:

HERMES Diffusion
BP 304,59220 Denain

En Belgique:

MiA Software
BP 111 2018 Anvers 14

HDNC (Numéro de Client): ______

Nom: ______

Prénom: ______

Adresse: ______

CP: ______ Ville: ______

20FF(125FB)

Fred Fish Disks	1-370
Amicus	1-26
TBAG	1-45
Faug	1-75
PaNorAmA	1-98
CAM	1-429

Les CAM 369,370,374,377,379,386,387,393,400,406,407, 409,411,413,414,415,419,422, la TBAG 40 et la Faug 61 comportent 2 disquettes (40FF les deux).

30FF(190FB)

HERMES Prestige 1-5, HERMES France 1-17,
Bordello Beauties (à réserver aux adultes) 1-42 (20-27 Art Disks)
UGA Utilities,Sonix,Slideshow,Music,Demos,Games,Anims,Screenshots,Specials Newsflash,Support Disks

35FF(220FB)

M.i.A Disks 1 à 4.

Collection	Disquettes	Total
	Frais de port	10 FRF
	TOTAL	

Envoi en recommandé (facultatif): +10 FRF, SUISSE: +20 FRF

Règlements par chèques bancaires ou postaux libellés à l'ordre d'HERMES Diffusion (ou MIA Software pour la Belgique).

Bon de commande valable jusqu'au prochain numéro d'A-NEWS 12-90

Les CAM 369,370,374,377,379,386,387,393,400,406,407 ainsi que TBAG 40 comportent 2 disquettes (40FF)

PowerPacker

ENCORE DU COMPACTEUR QU'IL EST BEAU, QU'IL EST FRAIS...

Les 'registered users' de PowerPacker (V2.3b) sont gatés. Ces gens sont ceux qui ont envoyé de l'argent à Nico François (l'auteur de PP) suivant le principe du shareware. Ils ont pu acquérir à faible prix la dernière production de cet auteur prolifique. Cette fois-ci, il s'agit de POWER PACKER 3.0a PREFESSIONEL.

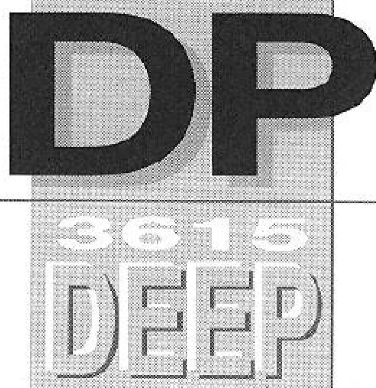
Ce logiciel de compactage de données et d'exécutables est la version commerciale du programme. Elle innove en incluant la possibilité de compacter les programmes possédant des 'hunks' particuliers (DPAINT III, PAGESETTER II, etc...) mais surtout en offrant la possibilité de compacter les programmes **JUSQU'A 50 FOIS PLUS VITE QUE LA VERSION D-P.**

Le logiciel est fourni avec un lot d'utilitaires domaine public utilisant des données compressées par la version commerciale ou la version Démo: PPMore 1.7, PPShow 1.2, PPType 1.1, PPAnim 1.0 (comme showanim, mais jouant des animations compressées auparavant, donc pouvant être stockées plus facilement sur disques: une anim de 1.5 Mo sur une seule disquette: GREAT !) ainsi que la library PPLIB qui permet de programmer soi-même des utilitaires utilisant les possibilités de compactage de Powerpacker.

Le logiciel est distribué en France par HERMES DIFFUSION (et par UGA pour le reste du monde) au prix de 120 F. Pour ce prix très raisonable, un utilitaire qu'il FAUT absolument posséder.

OBP ELECTRONIXS
(membre du BUGSS)





Si vous ne savez pas quoi faire de vos vacances de Noël, un bon conseil, faites un stage New Age. Pour vous entraîner dès aujourd'hui, relisez un bouquin sur les philosophies beatniko-tibétaines et remplacez tout usage stupéfiant par des produits sans phosphates, macrobiotiques et par du bifidus actif; l'herbe non, le petit coin de nature oui. El Yéti nous prépare même en tant que conseiller artistique, une émission présentée par Véronique et Davina (si, les deux molusques suramphétaminées du Gym Tonic (il paraîtrait même que c'était pas elles qui dansaient (excusez moi, mais Ed: me paye au ragot, alors je suis bien obligé de vider mon sac))) dont le doux nom très New Age sera "l'ère du verseau", une émission dans cette "marche du temps qui va nous conduire à une nouvelle ère de l'humanité, basée sur la sublimation du matériel" (in Télérama 2130), le tout sur fond de musiques "planantes tibétaines".

Conman 1.3.2 : ce mois ci, vous allez trouver sur DEEP des nouveaux DP bien sur, mais aussi des nouvelles versions (update, doc francisée...) de DP déjà présents sur DEEP.

Conman 1.3.2 est la nouvelle version de Conman grace auquel vous allez pouvoir avoir des historiques des commandes que vous avez tapées sous CLI, faire des recherche de séquences tapées dans votre historique, iconifier votre fenêtre CLI et comble de la jouissance, pouvoir vous faire des Pipes Unix.

ShowFont 4.1 : j'ai un problème: j'ai des fonts (polices de caractères) plein partout sur mes disquettes, et je ne sais jamais à quoi correspondent leurs noms. Kand Che Feux éKriReu à ma Tousse amieu en léTTreu GôTik, je ne sais jamais si c'est du Roman12 ou du Gothic10. Alors je prends ShowFont qui m'affiche tous les fonts présent sur une disquette.

VDK: : est un disque virtuel comme RAM: mais en mieux.

IFF2PCS2 : Ca vous prend une image IFF et ça la découpe en morceau pour en faire un puzzle. Il y a plusieurs niveaux de difficultés, c'est à dire que l'image peut être découpée en gros carré ou en tout petits carrés bien chiant pour les nerfs. L'image est réduite en haute résolution. Il y a les sources (intéressants puisque vous pouvez faire tourner les carrés du puzzle pour les remettre dans le bon sens et ça c'est fait par programme dont vous avez les sources (intéressants puisque vous pouvez faire mais il me semble que je vous l'ai déjà dit.

ShoWiz : selon son auteur, LE programme de slideshow. Vous le lancez sur un répertoire et il vous affichera tout seul toutes les images du répertoire. Après vous pouvez lui donner des scripts avec une quantité hAllucinante d'enchainements entre les images, l'utilisation de samples...

Bezier 1.6: Si vous avez envie de Bezier, c'est normal, ce soft de création de courbes de Bezier est bien. Lorsque vous prenez une droite, puis qu'en la tirant, vous la courbez, c'est du Bezier. Donc là, vous tracez une trajectoire avec des droites, que vous courbez ensuite, vous définissez les axes de symétrie, la résolution vidéo, fils de fer ou plein, et hop, ça vous calcule l'objet défini en 3D par les courbes de Bezier. L'image est récupérable en IFF.

LHARC 1.1 : un des compacteurs du fabuleux monde Amiga. Celui ci compacte récursivement les arborescences tout seul comme un grand. Il est souvent utilisé sur les disquettes Fish, donc vous avez intêret à l'avoir si vous tombez sur un disquette Fish où des données sont compactées avec LHARC car il est souvent utilisé sur les disquettes Fish, donc vous ...

DiskOpti : optimise les disks. (NDLR : bref mais juste!)

StarTrekTrivia : Un questionnaire (en anglais) rien que sur Star Trek : l'âge du capitaine Spock, la date de dernière vidange de l'Entreprise, y a-t-il des bulles sur Bunga, j'en passe et des meilleures.

Pour nourrir les fantasmes de votre souris : 36 15 -beep- DEEP

Chorizo Kid aurait voulu être capo chef, mais il faut une longue peine pour arriver officier. Ce cas incite à l'humour.

Cher A-News,

Objet: SERGE HAMMOUCHE

Je ne le connais que par correspondance. Quel âge a-t-il ? 15, 20, 30, 40??? Moi j'ai 40 ans. Ce que je veux dire: Hermès a de bonnes disquettes DP, elles sont brutes du producteur, les délais de livraison je ne sais, j'en ai commandé il y a plus d'un mois toujours pas de nouvelles.

Dans le numéro de novembre, Ed:, page 59, se pose la question: Serge : 75F les 2 disquettes, Hermès: 35F la disquette x 2 = 70F. Il a oublié 10F de port donc 70 + 10 = 80F, 80 - 75 = -5F pour les disquettes de Serge.

Alors Serge. Vous commandez dans la semaine il y a une réponse. Un problème dans le courrier, il vous répond. Il est le trait d'union entre le DP et les gens qui maitrisent mal l'Amiga qui est une machine puissante. Des commerçants de DP il en faut, mais des gens comme Serge il n'y en a pas assez. Il faut les défendre. Aujourd'hui je débute dans le "C" grâce à lui, pas aux autres. Il fournit des exemples en français, des notices. C'est des gens comme lui qu'il faut défendre.

Je ne veux pas m'étendre plus loin, j'ai dit ce que j'avais à dire, Aidez, Aidez, Aidez, Aidez Serge.

Amitiés Serge.

.....

(*Ed: Nous avons provisoirement égaré le nom de l'auteur de cette lettre*)

Chère Rédaction,

Je suis co-président de l'Association (loi 1901) IRIS et je propose à tous les bons musiciens français utilisant SOUNDTRACKER et/ou NOISETRACKER de me contacter afin de former un groupe de travail.

Les activités du groupe seront: échange de sous IFF entre tous les membres, proposer nos créations à des programmeurs indépendants ou des sociétés d'éditions, établir la plus grosse et la plus intéressante banque de sons IFF qui seront distribués plus tard en Domaine Public.

Et, si tout se passe comme convenu, une société de créations musicales verra le jour.

Des projets sont déjà à l'étude: musiques de jeux d'aventure d'une future société d'édition, participations aux concours musicaux, projets de jeux (créés avec AMOS) pour un parc d'attraction, création de nombreux Music Disks distribués en domaine public et aussi diffusés par modem.

Pour plus de renseignements, envoyer une enveloppe affranchie self-adressée à: Diaso Joseph, quartier mermoz, Bât. D2, 54240 Joeuf. Tél: 82-46-95-12 (Pirates et arnaqueurs, s'abstenir)

Diaso Joseph, Joeuf (54)

Bonjour,

Je voudrais répondre à Laurent f&é#¡¡ø#&, concernant VIRUS X 4.0 et le disque dur A 590. Il n'y a aucun problème de compatibilité, il suffit de le mettre comme dernière instruction de la start up sequence (j'utilise le système 1.2, j'ignore si cela fonctionne correctement avec le 1.3).

Je voudrais aussi poser une question concernant le CDTV: pour ceux possédant un A 500, est-il possible de n'acheter que le lecteur de CD-ROM et de bénéficier ainsi d'un CDTV pour moins cher?

Denis THOMAS, Mont de Marsan (40)

Ed: Oficieusement, un périphérique CDTV-compatible pour Amiga est attendu au printemps

Cher A-News,

Je voudrais obtenir de plus amples renseignements sur un émulateur ZX Spectrum (soft et hard: interface pour K7). Où le trouver, à quel prix, est-il valable,..?

Etant ancien "spectrumiste" je voudrais bénéficier de mon Amiga et de son moniteur pour retrouver toute ma logithèque ZX (en effet, mon ZX tournait avec une vieille télévision noir et blanc donc pas de son et image écran tristounette!).

Dominique LEBON, Jupille S/M (45)

Ed: Quelqu'un a t-il des informations?

Cher A-News,

Je suis totalement d'accord avec l'initiative du Fraug-journal. Nous aussi, utilisateurs il faut nous remuer pour éviter de perdre inutilement notre argent, ou tout au moins, pour nous faire entendre.

Et pendant que je suis lancé dans la critique, je continue, je me révolte, je m'insurge, car NOUS, les millistes, avons été oubliés. Quand on regarde les catalogues informatiques, on ne trouve plus de hardware que pour les 500, les 2000, ou même le simple fait qu'on ne puisse plus acheter de 1000 neuf, semble prouver que l'on veuille le mettre au placard.

Alors, je lance un dernier appel désespéré, MAYDAY! MAYDAY!, à l'heure où Brigitte Bardot affrète des cargos pour aller au secours des bébés lombics d'Alaska, on ne ferait rien pour le 1000!

Alors, pitié, pensez à nous!!

Je reviens donc à mon sujet initial: où trouver cette pétition pour pouvoir la signer, mais aussi la faire circuler?

Eric

Ed: Le Coin 1000 débute le mois prochain. La pétition est disponible chez Fraug (adresse dans la rubrique CLUBS en dernière page).

Cher A-News,

En cette période difficile (la rentrée!), je vous propose une cure à base de multimédia.

Je suis actuellement étudiant à l'IUT de Mulhouse en section Génie Electrique et Informatique Industrielle. Sur 36H de cours hebdomadaire, 6H sortent de l'ordinaire: ce sont des cours d'électronique ou d'informatique qui ont lieu dans des amphithéâtres les plus modernes de France. Tandis que le professeur nous expose le cours oralement avec un micro FM accroché à sa cravate (ça fait très show-Biz!), ce qu'il dit est illustré sur un écran de 4m sur 5m. A la base, il y a un MacII CI relié à un projecteur (Logiciel utilisé: Persuasion 2.0).

L'intérêt, c'est que le cours n'est pas bêtement affiché à l'écran: il apparaît quand le professeur le désire, au fur et à mesure de l'avancée de son exposé. Il en résulte une attention à tous les instants de la part de l'étudiant. Ajoutez à cela des animations qui, même si elles sont sommaires, en disent plus long qu'un discours, et vous obtenez une application extrêmement intéressante de Multimédia. De plus, cette notion de Multimédia est ici poussée à l'extrême, puisque, par exemple, pour illustrer l'inclusion d'une équation dans une autre, il suffit de dfecouper le première, puis de superposer la brosse ainsi formée sur la deuxième équation. L'intérêt didactique est complètement évident: ces cours sont un véritable plaisir à suivre.

Seul problème: le prix. Il avoisine les 500.000F en matériel informatique ou électrique (200.000F rien que pour le projecteur!) Comparée aux crédits minuscules dont disposent les établissements dépendant de l'Education Nationale, cette somme peut paraître excessive, mais le résultat est tellement convainquant qu'on n'a plua qu'à applaudir.

Oui mais, voilà: pourquoi n'ont-ils pas plutôt investi dans du matériel Amiga? Un A2000 gonflé ou un A3000 aurait pu faire la même chose (avec Elan performer, Deluxe Vidéo III, AmigaVision) pour beaucoup moins cher! Malheureusement, la renommée de l'Amiga est encore insuffisante!

La morale de cette histoire est simple: nous devons vanter les mérites de notre machine 24H/24. Si autour de vous quelqu'un envisage l'achat d'une machine autre que l'Amiga, faites lui essayer votre Amiga chez vous (si je touchais une commission sur chaque amiga que je fais vendre de cette façon, je serais riche maintenant!)

Pour finir, voici quelque chose qui peut servir aux possesseurs de disque dur: si, avant de posséder un disque dur vous utilisiez un utilitaire du style DiskMaster ou Climate, sur disk, et que vous l'appeliez toujours depuis le Shell, il se peut que vous ayez égaré l'icône qui s'y rattache.

Avec l'arrivée du disque dur vous avez récupéré n'importe quelle icône pour lancer cet utilitaire depuis le Workbench. C'est là que se présente le problème. Si vous faites des déplacements ou des copies de fichiers supérieurs à 131 Ko sur le disque dur, avec cet utilitaire ainsi installé, votre amiga plantera, et le disque dur avec (R/W Error, donc reformatage obligatoire. Ca m'est arrivé plusieurs fois!)

Cependant, si les opérations effectuées sont des lectures, au lieu d'écritures, l'Amiga plantera (également au-dessus de 131 Ko), mais pas le disque dur. Ce problème vient du fait que vous avez utilisé une icône choisie au hasard. Pour que tout rentre dans l'ordre, écrivez 10000 dans la Stack Size de votre icône (Ehhh oui! Ce n'était que ça!) Les bugs de FFS ne sont pas nombreux, mais celui-ci est de taille!!!

Alain XERRI, Colmar (68)

Ed: Voir l'initiative du User Group BUGSS, page 26

Messieurs,

Je tenais à vous féliciter chaleureusement pour la qualité de votre journal que j'achètes depuis un an et que je trouve fantastique. A dire vrai, je ne comprend pas tout (hélas!) mais je le lis de la première à la dernière ligne. C'est un modèle de convivialité et ses articles tout à fait informels (je pense à El YETi et Ze Dahu) sont passionnants.

Bon assez de pommade !

J'ai écrit un programme en GFA v 3.04 et voila que lorsque je veux le lancer, ma merveilleuse machine" m'indique "programme trop long, mémoire pleine". Je dispose d'un A500 + extension mémoire + drive externe + Star LC10 couleur. Bien que ce programme fasse déjà 3000 lignes, je ne comprend pas ce message. En outre, heureusement que je l'ai sauvegardé en ASCII sinon il était irrécupérable. Comment puis-je faire pour continuer car je n'ai pas encore fini mon application. D'autre part, je souhaite lorsqu'il sera terminé pouvoir introduire ma disquette de lancement et entrer immédiatement dans le programme sans avoir a cliquer sur quelque icone que ce soit. Est-ce possible ? Enfin j'ai plusieurs Fred Fish mais comment m'en servir. Par exemple comment installer un virus killer. Doit on modifier la Startup-Sequence ? Soyez Sympa, toutes ces questions vont vous sembler idiotes mais bon nombre de vos lecteurs sont des débutants ou des ex PC déçus. D'ailleurs puis-je vous suggérer deux nouvelles rubriques :

- "Le coin du débutant" avec des petites astuces

- "Le dico" pour savoir enfin ce qu'est un Blitter, un Copper etc...

M-J Herlin Paris

PhilEd: Il y a fort à parier, mais ne jurons de rien, que ce message annonce un manque de mémoire. Pour vérifier si il s'agit bien d'un problème de mémoire et non d'une limitation du GFA BASIC, je te suggère de déconnecter ton drive externe, ce qui devrait te permettre de récupérer suffisamment de mémoire pour lancer le programme. Si le programme refonctionne de nouveau c'était bien un manque de mémoire. Il y à alors deux solution: réduire la taille du programme en optimisant, ou acheter une extension mémoire. Il est possible de lancer un programme en GFA par icône grâce à un utilitaire fourni à cet effet.

Les Virus Killers sont de deux sortes: ceux qui vérifient les disquettes une par une (il faut alors lancer le programme pour vérifier les disquettes l'une après l'autre) et ceux (VirusX par exemple) qui peuvent être lancés en multitâche et vérifie à chaque introduction de disquette si celle-ci est saine ou infectée. Ce deuxième type de Virus Killer peut être, et même doit être, en votre S:Startup-Sequence pour un maximum d'efficacité. Nous tenons compte de tes suggestions concernant les débutants.

Cher A-News

Mon A500 et moi avons décidé de nous séparer. Je trouve l'A500 trop étroite, et j'ai tant besoin des petits slots de la belle A2000, tous ces bus Zorro me font envie. Seulement voila mon A590 me tient à coeur et je serai chagriné de le quitter aussi. Cette entrée en matière était nécessaire pour justifier la question suivante: Est il possible d'accoupler une A2000 avec un A590? Si oui pourriez vous me donner le mode d'emploi pour la fabrication d'un tel hybride? Si non tant pis pour l'élevage que je comptais en faire. Merci à vos généticiens de s'être penchés sur la question.

L. Castor

Roméo: "L'accouplement" décrit ci-dessus est impossible directement. Néanmoins le bus du 2000 ayant quasiment les mêmes signaux que celui du 500 il doit être possible de bricoler une interface; il en existe déjà pour brancher des cartes 2000 sur le bus du 500 mais à ma connaissance le contraire n'existe pas. La solution la plus simple consiste à revendre l'A590 pour financer l'achat d'une belle HardCard toute neuve, ou éventuellement, de négocier une reprise de la bête.

(NDLR : comme c'est noël et qu'il en a plusieurs fois fait la demande avec force menaces et coups de griffes dans nos fauteuils à roulettes tous neufs, le YETI a obtenu la permission de répondre à sa groupie la plus assidue. Notre abominable devient cramoisi chaque fois que nous tentons de le questionner sur cette mysterieuse mythophile et nous a fait jurer de ne jamais divulguer son adresse personnelle.)

Chere lectrice Pepette,

Je prends ma plume de faucon millenaire pour vous faire savoir l'émoi divers dans lequel me plongent vos si brulantes missives. Vous me submergez de "mail art" à tel point que mon metabolisme se rapproche progressivement du schema de principe d'une usine de recyclage du papier. Quand vous terminez vos lettres par "j'embrasse ta grosse massue", je boue de jalousie à l'idée que vous puissiez preferer cet outil rudimentaire quoique efficace à la bête de culture sans physique que je suis. Ah, cruelle, je vous en conjure, posez moi des questions ayant trait à la vidéo; je me ferais un plaisir de vous faire une demonstration de mon gros zoom SONY quarante-douze à trois vitesses.

votre très devoué EL

(NDLPAO : caracteres sans equivalents PostScript...)

MATERIEL

Vends AMIGA 500 (ROMS 1.2) + EXTENSION 512 K A501 + MONITEUR couleur HR Thomson CM 36512 VPIR, le tout 4500 F ou 1340 DM. Vente possible sans le moniteur au prix de 3000 F OU 895 DM. Appelez Xavier au 19.49.7221 54392 (Allemagne) ou écrivez à Xavier DARRE VOGESENSTRASSE 2 7570 BADEN-BADEN (RFA).

Vends AMIGA 500 + A 501 (mémoire) + MONITEUR A 1084 + lecteur externe "GOLEM" + imprimante EPSON LX 800/APEX 80 + joystick "Quickshot II Turbo" + logiciels deluxe paint III, DIGIView 4.07 Nombreux "domaines publics" + documents divers. Excellent état. 10 000 F à débattre. Tél : 49 28 56 81 demandez Michel.

A vendre INTERFACE MIDI "ECE" 1 IN, 1 OUT, interrupteur BYPAS RS 232 : 400 F; 1 échantillonneur stéréo perfect sound : 650 F ; boite à rythme MIDI séquential circuit "TOM" ; accordable, possibilités de sons délirants + cartouche de batterie électronique : 2500 F. Tél ou répondeur: 43 58 23 61.

Vends AMIGA 2000B + carte XT + disque dur 20 M + moniteur 10845 + lecteur externe 3 1/2 + nombreux softs + livres, le tout sous garantie 14000 F à débattre. Tél : 55 95 44 12 HREPAS.

Vends AMIGA 2000 + carte XT pour comptabilité IBM-PC, + drive 5 1/4 + disque dur 32 mo + moniteur couleur 1084 S. Excellent état, le tout 9000F. Tél : 46 57 13 57 Alain.

Vends AMIGA 500 + extension mémoire A501 + lecteur de disquettes externe 3 1/2 + moniteur couleur Philips + imprimante Citizen 120 D introduction feuille à feuille automatique, 2 joysticks avec logiciels 1850F. Tél ou répondeur : 021/96355 69 Suisse.

Vends IMPRIMANTE laser HEWLETT PACKARD HP JASER JET 2D (recto/verso) 2 bacs A4 + introducteur d'enveloppes 640Ko, 24 polices servie 20405 copies valeur neuve 36 000F cédée 16 000F ; MONITEUR couleur 20 pouces à remanance longue de marque COTRON modèle SWORD 20 utilisable sur Amiga 500, 2000 ou 3000 sans aucune carte supplémentaire se branche sur la sortie vidéo d'origine ; valeur neuve 23 500F cédé 12 000F ; TABLE TRACANTE ROLAND ANGALIS modèle DXY 1200 format A3 A4 8 couleurs fixation électrostatique du papier affichage numériquede la position de la pointe précision 0.1 mm valeur neuve 16 800F cédée 10 000F : TABLETTE A DIGITALISER FORMAT A4 avec crayon optique sortie RS 232 1500F Visibles sur Lyon le week end, tél : 78 00 89 15 le soir répondeur la journée.

AFFAIRE ! Vends COMMODORE AMIGA 2000 révision 6 + écran coleur 1084 + carte PC-XT avec lecteur 5.25 + imprimante COMMODORE MPS 1230 + AMAS (digitaliseur sonore et interface Midi) + 150 logiciels du domaine public (Amiga et PC) + livres (bible de l'Amiga, AmigaDos/Amigabasic), le tout en parfait état avec manuels pour 12 500F. Vends aussi synthétiseur CASIO CZ 3000 (Midi, très bonne synthèse sonore, avec 1 cartouche RAM) ; 4 000F tél : 48 53 34 09 après 20 heures.

Vends IMPRIMANTE STAR LC 10 couleur avec rubans excellent état (1 an) prix : 1 950F ; lecteur interne Amiga 3.5 P 880 KO prix : 550F. Tél : (1) 48 40 86 94 le soir (Ludovic).

Vends AMIGA 500 + moniteur couleur 1084 + 80 disques : 3 800F Extension mémoire + lecteur disque externe : 1 000F DESSUS Thierry, Ourches, 26120 CHABEUIL . Tél : 75 60 31 50.

Vends GENLOCK INCRUSTATEUR GST 30 XP pour Amiga + soft Vidéo 2 900F ; transcodeur RS 80 VTHD PAL SECAM SVHS VHS : 1 400F ; programmer d'Eprom 2764 à 27512 intern 2000 : 950F ; programmes originaux PC, valeur 800F cédés 300F Tél : 84 22 49 45 heures repas.

Vends AMIGA 1000 + lecteur ext CA 880 + digi. son. + nombreux logiciels originaux + revues, livres : 4 500F à débattre. Tél : (1) 34 65 97 97.

Vends originaux avec doc KINDWORDS 2.0, TV show, Prosound avec digit stéréo AU 1/3 du prix ou échange. Tél : (1) 42 41 58 48 Nicolas.

Vends 1 MO RAM VIDEO A3000, 1 GENLOCK A2300, 1 clavier Qwerty Tél : (1) 45 34 69 97 Cédric.

Vends MONITEUR couleur 1084 stéréo : 1 900F, Imprimante Star LC 10 : 1 200F, digitaliseur vidéo (Vidi) : 1 200F, revue ANEWS : 9 à 28 : 200F, commodore revue 9 à 28 : 250F, Disk 3 1/2 : 15F pièce, environ 150 demos : 12F pièce : liste sur demande (1 timbre à 2.30F) David SAADOUN 1 allée de colmar 93110 ROSNY SOUS BOIS tél : 48 94 57 67

Vends HOME VIDEO KIT GENLOCK + filtre électronique pour amiga 500 ou 2000, 8 mois TBE avec logiciels vidéo wipe master et vidéo généric master neuf 4 500F sacrifié 3 500F Tél : 77 72 05 37

Vends AMIGA 3000/25 3 Mø DD 40 Mø neuf complet + PAO + STAR LC 10 C + 160 disks : 43 000F à débattre. 68020 neuve 7000F + lect 31/2 900F + kit XT 1 500F + DD 40 M (PC/Amiga) 5 000F + livres/revues 2 500F + logiciels 6 700F à débattre. Tél : (1) 40 11 80 59

Vends GENLOCK PROLOCK pour A500/1000/2000 fonctions fondu, surimpose, inverse. Valeur 6000F(facture) vendu 3000F avec 3 logiciels de titrage. Tél 43 72 00 39 de 18 h à 21 h Eric.

Vends MONITEUR MONO VGA : 1000F, carte VGA 8/16 bits 512 ko 1024x768 : 1600F, boitier desktop avec allim; 200W : 800F, imprimante 9 aiguilles : 1400F, 2 joysticks pour Amiga : 100F. Falcon et mission disk 1 pour Amiga : 200F, matériel TBE, encore garantie 1.5 ans. Tél : 88 09 69 40 Christophe.

Vends AMIGA 500 + extension mémoire spirit 512 ko + drive 3.5 externe + nombreux livres (amigados, bible, clés pour amiga, trucs et astuces 1 et 2, le lecteur de disquette etc...) + 50 disks (DP + jeux + utilitaires) + cordon liaison minitel avec logiciel + joystick ; le tout parfait état : 6100F. Tél: 21 81 33 36

Vends RAM par bank de 512 ko pour extension spirit, A590 et autres... prix 200F les 512 ko + port. Tél : 21 81 33 36.

CONTACTS ET LOGICIELS

FREE DISTRIBUTION, Association loi 1901, diffuse un grand nombre de logiciels du domaine Public et du Shareware pour Amiga. (Mégadémos, Utilitaires musicaux, instruments et Modules pour soundtracker et NoiseTracker ainsi que les collections FISH et TBAG. Nouveaux : les adhérents bénéficient désormais d'un tarif de 15F/disk + possibilité disks gratuits. Vous êtes développeur, Graphiste ou Musicien ? Nous pouvons diffuser vos disks en Freeware ou Shareware. Catalogue Gratuit et plus d'Infos à : FREE DISTRIBUTION BP 134 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX.

THE SOUNDMATES distribuent des sons pour V50 DX711FD, EPS/EPS M, W30 et compatibles et bien sur pour AMIGA ; catalogue contre 2 timbres à 2.30FF chez F. DUCOULOMBIER 57 rue de Valenciennes 59230 ST AMAND ou 27 48 66 67. Nous sommes aussi intéressés par tout son pour toute machine et rémunérons vos créations.

Graphiste et musicien sur Amiga, cherchent programmeur(s) pour création de démos. Tél le soir : 81 52 95 30 Franck.

Vends "LOGICIELS" original SUPERBASE PRO 3.0 + kit DEV en allemand ; 1700F neuf ; original EXCELLENCE en français 1 000F. Tél : (1) 46 42 85 84.

Cherche tous LOGICIELS et SHEMAS interfaces relatifs à la radio (CW, fac-similé, packet-radio, etc...) S/PC ou amiga. Lionel GALERNEAU 10 rue des Carrières 85320 ROSNAY tél : 51 30 52 97 le soir.

Vends jeux originaux compilation Les Chevaliers 160F, Xenon 2 : 130 F, Shadow of the beast : 170F TALENTON U Marc 40 rue Molkenbronn 67380 CINGOLSHEIN Tél : 88 78 63 81.

EMPLOI

Archos développe des réseaux d'automates multimédia (bornes interactives, diffuseurs d'images...). La société est en forte expansion. Recherche PROGRAMMEUR pour la conception de logiciels de réseaux de bornes interactives multimédia téléchargées via TELETEL et RNIS : ARCHOS Melle DELTREZ 99 rue d'Amblainvilliers 91370 VERRIERES LE

BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique
MiA Software, BP 111
2018 ANVERS 14, Belgique
Tél 03-326.01.44

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonnez à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 76FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Génève.

CANADA

Pour recevoir *A-News* chez vous presque aussi vite qu'en Europe: 12 numéros pour $69.00; anciens numéros 5.00$. Paiement mandat poste, cheque visé ou carte visa à Probace, 1016 r Charles Garnier, Drummondville, Québec J2B 2H4

Les anciens numéros sont disponibles chez:

06 ASCII 10 r Lépante 06000 Nice
13 Infologs 41 bd Baille 13006 Marseille
31 Volumm 30 r Pharaon 31000 Toulouse
33 CIS 571 crs de la Libération, Talence
62 Infograph 1 r du 11 novembre, Lens
62 Microtech 32B r Florent Evrard 62420 BillyMontigny
64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
67 ZIOMM 1 r Déserte 67000 Strasbourg
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon
75 Phase, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 Essonne Mailing8 rue du Bois Sauvage 91024 Evry
98 Gloria 7 r de Millo, Monte-Carlo, **Monaco**

Belgique

Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
MiA Software (voir ci-dessus)

Suisse

12 Edu Soft 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 Dynamic Computer r Gutenberg 5 Genève
12 IRCO 3 rue Jean Violette, 1211 Genève 4
12 Distrib. Electronique r Vollandes 62, 1207 Genève
14 M.J.S. Informatique, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 Octopus, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

A-News - *Premier journal français dédié à l'Amiga®*

Abonnement d'un an (12 numéros)...........240F
Pour l'étranger (tous pays).......................295F (Avion 430F)

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre *A-News* envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles au prix de 15F par numéro + 5F frais de port , étranger compris. **(port 5F, quel que soit le nombre de journaux commandés)**

Les petites annonces <u>non-commerciales</u> sont gratuites

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro........**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro.)

Nom..Prenom..................................

Adresse...

....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News à : **A-News Diffusion, 24500 Eymet**

Les abonnés sont priés de noter que le numéro du dernier journal qui leur sera envoyé est imprimé sur l'etiquette d'envoi, et de renouveler leur abonnement en temps voulu.

CLUBS (rubrique gratuite)

FRANCE

18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges Tél 48-24-60-24
26 CLUB64Informatique, 4 Allée 3 Gaiais,26200 Montélimar
33 BUGSS user group Bordelaise 56-75-07-53, 56-36-14-45
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parention
38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque. tél 74-57-20-78
44 POWER CLUB COMMODORE. Hédi TRIKI. 2 av de la jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
50 ATACOM Section Amiga BP15 50130 Octeville, Tél 33-53-83-07
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Clémenceau. 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue 1Roth,57200 Sarreguemines, tél 87-95-2540.
59 FREE DISTRIBUTION 88 r de Sailly 59390 Toufflers
64 FRAUG BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-24-67-14.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-00.
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-33-56-68
73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun. tél 60-68-67-83
83 CLUB AMIGAZUR, Verger des Arènes, Lot 69, 83600 Frejus 94-53-66-02 et antenne Nice 93-27-92-28
92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 av G Peri , 92500 Rueil-Malmaison
93 CMOS BP157 93163 Noisy-le-Grand Cedex, tél 1-64-02-45-45

BELGIQUE

7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
GCCL-MICRO, club Amiga dans la région du centre, tél 064-33.79.46 ou 064-36.77.09

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force , CP2978, Bergières, 1000 Lausanne
1000 Amiga First. Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1870 Amiga Multitask Force Dicasale Alberto ,Simplon 12B, 1870 Monthey (VS)
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

Pour cette fin d'année, nous vous présentons la liste des 100 disquettes de notre collection qui on remporté le plus de succès durant l'année 1990... Vous ne trouverez donc ci-dessous que des titres de première qualité...

Surveillez attentivement le prochain catalogue qui sera présenté le 10 janvier 91 car nous avons fait une moisson de nouveautés tout à fait exceptionnelle avec plus de 250 nouveaux titres inédits...

682 - GAME MUSIC CREATOR
Un "super SoundTracker" 100 % original, doc en anglais incluse, supporte une utilisation couplée MIDI, récupère les songs de SoundTracker et SoundFX (GMC Convert)... Un programme présenté de façon très professionnelle et d'une qualité exceptionnelle. De plus tout un tas d'utilitaires complémentaires sont sur la disquette.

606 - FONTS SET # 3
Une disquette pleine à craquer de fonts, environ une trentaine de polices pour votre Amiga et en prime le logiciel ShowFont dans sa version 4.0.

605 - FONTS SET # 1
Une autre disquette contenant également une trentaine de nouvelles polices de caractères ainsi que le logiciel SowFont 4.0.

634 - GRAPHICS UTILITIES # 1
Compilation d'utilitaires graphiques comme : 3D fonts, FontMaker, Make 3D shape, DumpTolff, Postscript Art, World 3D...

598 - BUDBRAIN 1/2
Une mégademo très humoristique. Notez que c'est cette super Mégadémo qui a remporté la super Démo-Compétition au Danemark primé de 1000 $! A posséder impérativement ! (en deux disquettes).

599 - BUDBRAIN 2/2
La seconde disquette... Indispensable.

629 - KHAOX MOVIE 1
Des animations pornographiques sur deux disquettes avec effets sonores, à réserver aux plus de 18 ans !

630 - KHAOX MOVIE 2
La disquette 2, indissociable de la 629.

643 - DISK UTILITIES MASTER
Une compilation de très bons utilitaires en tout genres, avec entre autres CheckFit, FileMast, KwickBack (copieur), MrBackup (logiciel de backup pour disque dur), Label Printer (pour faire ses étiquettes)...

618 - AGATRON SLIDE SHOW 5
Toujours aussi génial, des images ray-tracées d'un très haut niveau, un travail énorme pour un résultat magnifique.

615 - ENTREPRISE ANIMATION
De T. Richter, cette superbe animation 3D du vaisseau enterprise nécessite 1 Mo.

627 - WORD TEXT PROCESSORS
Une disquette domaine public dédiée à ce que l'on trouve de mieux dans le genre traitement de texte, DME, TextED, WordWright et X-Speel.

635 - GRAPHICS UTILITIES # 2
Une compilation d'utilitaires graphiques : Mpath, RayShade, Roses, Simgen...

603 - ROM KERNAL 1.3
Il s'agit du ROM Kernal 1.3 sur disquette avec sources et exemples. Indispensable aux programmeurs.

638 - UTILITIES GENERAL INTEREST
Utilitaires d'intérêt général pour agrémenter votre Workbench, récupérer des fichiers perdus... Un package bien sympathique.

587 - TAR TUNESHOW 4
GENIAL !!! Un des premiers music-disk en 8 voies... A posséder !

646 - VIRUS KILLERS
Les nouveaux anti-virus sont arrivés : Virus X 4.0, ZéroVirus 2.0, KillerVirus 2.1...

639 - GRAPHICS AND SOUND
Comme le nom de cette disquette ne l'indique pas, vous trouverez ici divers utilitaires de graphisme et de sons, notamment des générateurs de mandelbrot, de slide show...

698 - PARTY GAMES
Une démo intéractive interdite aux moins de 18 ans... Nécessite l'emploi d'un joystick.

610 - HORNY MOUSE SEXY SLIDE
Un slide show érotique avec de superbes couleurs... Interdit aux moins de 18 ans.

580 - HMPF MOVIE X
Extra ! Dix animations porno ! Oui, dix (10) ! En plus c'est pas mauvais du tout (Ha que non !!!). Réservé aux plus de 18 ans !!!

604 - PAC MAN GAMES
Une compilation de tout ce que l'on trouve en DP comme remake du célèbre PAC MAN, pas moins de 6 jeux tous très amusants.

622 - TESTS
Une batterie de tests pour tout tester sur votre Amiga (speed tests, disk tests, graphic tests, system tests...).

701 - ALCATRAZ MEGADEMO 1/3
Une des plus belles méga-démos que vous puissiez offrir à votre Amiga. C'est en 3 disquettes ! Il vous faudra 2 lecteurs de disquettes... Il s'agit d'un historique des précédentes Méga-Démos et du groupe Alcatraz puis d'un super slide show de démos plus géniales les unes que les autres... Vraiment génial.

702 - ALCATRAZ MEGADEMO 2/3
La deuxième disquette.

703 - ALCATRAZ MEGADEMO 3/3
La troisième disquette.

532 - NEWTEK REEL DEMO 3 DISK 1/2
La dernière super démo de chez NewTek, une présentation hyper soignée des logiciels Digipaint 3, Digiview 4 et DigiFX... Un grand classique en deux disquettes...

533 - NEWTEK REEL DEMO 3 DISK 2/2
La seconde disquette de cette super démo.

423 - MIA DISK # 3
Une disquette d'utilitaires d'une qualité hors du commun. Egalement un grand classique du DP.

684 - TKC SAMPLES DATA # 1
Disquette contenant des samples (effets sonores) à utiliser avec les logiciels tels SoundTracker, SoundMaster, Octalyzer, PerfectSound, Diskmaster... Tous ces échantillons sont au format IFF.

662 - ARCADES GAMES FUN DISK # 3
Sept jeux d'arcade : Checkers, Clue, DumbBell, Gold, Jeopard (Risk clone), RushHour et SpaceWar.

424 - MIA DISK # 4
Sans doute l'une des plus intéressantes disquettes de toute la collection... Des utilitaires de très bon niveau en quantité.

623 - THE COMPLETE ARP 1.3
Vous trouverez sur cette disquette la version complète de la librairie 1.3 des commandes ARP (Amiga Replacement Project), notamment ARP REL. 1.3, Arp Doc's 1.3, Arp Programmers 1.3...).

617 - AGATRON SLIDE SHOW # 4
Un autre slide de T. Richter, toujours aussi génial, c'est super travaillé, et orienté Star Trek.

616 - AGATRON SLIDE SHOW # 3
C'est encore et toujours de T. Richter, ici, il s'agit de superbes images en ray-tracing avec des effets surprenants.

674 - PICTURES UTILITIES
Deux utilitaires permettant de faire afficher des images de façon originale et une série de dessins de qualité.

625 - AGATRON 29 STAR WARS ANIM'
Une animation réalisée avec Vidéoscape 3D nécessitant un méga de RAM et mettant en scène une bataille de vaisseaux spatiaux.

645 - STRATEGY GAMES
Cinq jeux de stratégie : Diplomacy, Black Box, Empros, Heart, Quattro.

589 - ATACOM # 1
Atacom est un nouveau club pour l'Amiga, et propose de nombreux services de qualité. Entre autres, ils ont réalisé cette première disquette bourrée d'utilitaires très sympas... Un ensemble de programmes qui occupera vos longues soirées d'hiver...

470 - AVIONS DE GUERRE # 1
Une collection de superbes images en 4096 couleurs d'avions et d'hélicoptères de guerre.

457 - XXX ANIM'S
Animation 3D, couleur, porno... réservé aux plus de 18 ans ! Nécessite 1 méga de RAm pour fonctionner.

648 - EDITEURS
Editeurs de textes choisis parmi les meilleurs que l'on trouve en DP : AZ, TextPaint et Uedit.

690 - JBG CYCLONE MEGADEMO
La toute dernière, on y retrouve tous les ingrédients qui font une très bonne Mégadémo. Certains passages sont tout à fait exceptionnels.

491 - DRAGONS MEGADEMO
Une excellente Mégadémo, certaines démos sont très impressionnantes, une des plus belles mégadémos de l'Amiga, avec en prime la musique de Ghost'n'Goblins.

576 - SLIDE SHOW BUBBLES
De très très belles images en ray-tracing... A voir impérativement.

668 - ARCADES GAMES FUN DISK 4
Cinq logiciels de jeux amusants... Mini-Blast, Mutants, Recerama 2.0, SuperBrick-out et VirusGame.

649 - SHOOT'EM UPS
Trois jeux de tir... Retaliate, SpyKiller, WWII. A vos canons...

600 - MINDKILLERS
Présentation sous forme d'une chaîne HIFI (très soignée) de 11 musiques extraites des meilleures Mégadémos.

471 - AVIONS DE GUERRE # 2
Un super slide show d'images digitalisées représentant des avions et hélicoptères de guerre.

644 - TACTICAL GAMES
Trois super jeux tactiques : Battle Force, Bull Run et Metro.

675 - SOUND DRINK # 3
Un super music-disk de musiques digitalisées dont un avec un effet stéréo 3D remarquable.

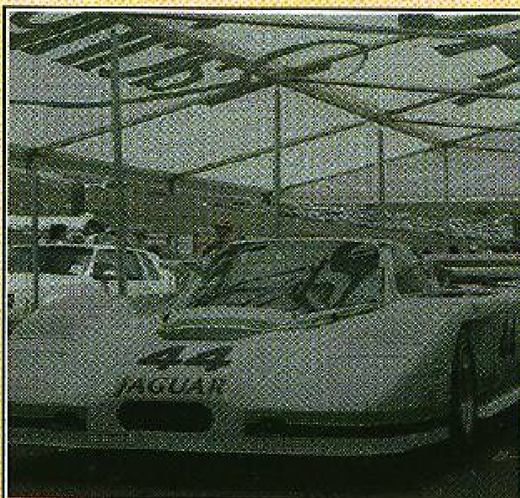
640 - CARS DIGITS 3
Slide show d'images digitalisées en 4096 couleurs de voitures en tous genres...

633 - ADVANCED UTILITIES
Une super compilation d'utilitaires pour utilisateurs "avancés", entre autres ; KillAgnus, Pal-to-NTSC, Palboot, tDraw,... etc.

578 - FLASH MEGADEMO
Génial ! A voir et à écouter d'urgence.

530 - CARS DIGIT # 1
Vous pourrez découvrir sur cette disquette de superbes digitalisations de très belles voitures, le tout en 4096 couleurs.

467 - AMOS DEMO
Amos est un langage développé par un programmeur français.. Mr François Lionet,





édité par Mandarin Software ce super basic va vous permettre de programmer tout ce dont vous rêvez. Amos sait-tout-faire, une démo très impressionnante.

650 - INTERMEDIATE UTILITIES
Toute une série d'utilitaires pour utilisateurs "intérmédiaires" avec entre autres : Artm, Mdu, Gsheli, Helper, Popmenus, Setfonts, ChatterBox, Etime, StarBlank, Zhow...

478 - THE SILENT MEGADEMO
Une des plus jolies démos que vous puissiez offrir à votre Amiga, tous les morceaux sont hyper travaillés...

319 - RAY TRACING PROGRAM'S
Plusieurs petits logiciels de création d'images en ray-tracing, avec exemples et mode d'emploi en français.

670 - ARCADE GAMES FUN DISK # 6
Cinq jeux : Black Jack, Air Traffic Controllers, Téléphone Chess, Labyrinth et Mouse Trap.

691 - MISTER VIDEO OF DRAGONS DEMO
Tout un lot de démos du groupe Dragons, avec entre autres la célèbre démo ayant remporté le prix du magazine Génération 4, en version originale...

568 - TKC DP SOUND MASTERS
Voici une superbe compilation contenant des rippers, éditeurs de preset-list... Tous ces programmes sont présentés dans leurs versions les plus récentes. Une production du team TKC...

479 - PREDATORS MEGADEMO DISK 1/2
Une super mégadémo orientée 3D très très bonne. Pour ne pas dire géniale ! Avec en prime deux super jeux très bien réalisés.

480 - PREDATORS MEGADEMO DISK 2/2
La seconde disquette de cette mégadémo indispensable.

366 - MAHOMEY & KAKTUS MUSIC DISK # 2
Si je ne devais avoir qu'une seule disquette de musique ce serait celle là ! L'exploit ici réalisé mérite le détour... Une cinquantaine de titres... Avec en simultané une super démo archi-travaillée... Absolument incontournable... Il aura fallu aux programmeurs pas moins d'une année/homme de travail pour faire cette démo.

692 - IMPACT INC VECTORS BALLS
Sans doute l'une dés plus jolies démos dans le genre... C'est très smooth, les couleurs sont très bien choisies, et les déplacements hyper fluides... A voir impérativement.

607 - PUGS IN SPACE
Dionysus frappe très fort avec cette géniale démo présentée sous forme de sketches où un extra-terrestre subit tous les malheurs... Très bonne réalisation.

560 - TRANSOFT
Génial, mais hélas trop long à commenter... Sachez seulement qu'il vous faut à tout prix ce programme si vous touchez de loin ou de près au minitel...

433 - HOTSHOW X 1/2
Slide show pornographique en deux disquettes. Strictement interdit aux moins de 18 ans !!! Il faut absolument posséder les deux disquettes pour que cela fonctionne....

434 - HOTSHOW X 2/2
Disquette n° 2 de ce slide.

318 - DBW RENDER
Le fameux logiciel de ray tracing... Très puissant mais aussi très difficile...

626 - TSWF # 4
Une nouvelle Turbo Silver Work Fun, avec comme toujours une foultitude d'objets, de brosses, de stencils, et aussi d'images bien sûr calculées avec Turbo Silver.

513 - THE MAGICAL
Un ensemble de huit démos vraiment "magiques", 8 démos, 8 exploits.

483 - MAD ERGASA
Trois animations pornographiques, superbement présentées, avec deux musiques.

609 - DIGITAL DREAMS VOLUME 1
Cinq animations "osées"... à ne pas mettre entre toutes les mains... et à réserver aux plus de 18 ans.

409 - LA DEMO LA PLUS FELEE
Cette démo porte bien son nom, complètement fêlée... Anti-conventionnalle au possible, les différentes phases de cette mégadémo sont très surprenantes, vous y découvrirez entre autres, la nouvelle souris à ventouse de chez Atari...

395 - MIA DISK # 1
Une superbe compilation d'utilitaires de haut niveau... Un classique dans cette collection.

396 - MIA DISK # 2
Une autre super série d'utilitaires également très intéressante.

520 - SEX VIEW # 1
Collection d'images digitalisées en 4096 couleurs, de très bonne qualité, ayant pour thème érotisme et pornographie... Strictement réservé aux plus de 18 ans.

510 - DREAM PACK DEMO
Un ensemble de super démos qui, ce n'est pas coutume, démarrent sur l'écran du Workbench, également présent sur le disk, le code source en K-Seka d'une démo 3D et un petit jeu de course de voitures...

693 - THE MOON SOLDIER
Un super slide d'images ray-tracées avec sculpt 4D... Une création de qualité sous le label Passion.

614 - THE RUN ANIM (1,5 Mo)
T. Richter nous offre une course poursuite en 3D sur une autoroute, entre une Lotus et une voiture de police... C'est hyper beau, mais il vous faudra 1 méga et demi de RAM.

468 - PORNOTIQUE SLIDE # 1
Des images en mode HAM, très suggéstives, à réserver aux plus de 18 ans, vous allez en voir de 4096 couleurs...

462 - SANDRA SOUNDTRACK
Adaptation musicale très réussie du dernier succès de la chanteuse, façon Amiga soundtrack... avec en prime une superbe digit' 4096 couleurs de la jolie chanteuse...

515 - TKC ANTI-VIRUS
Une méga-compilation des meilleurs anti-virus, boot-controlers, 36 softs... Les bidouilleurs vont pouvoir se faire plaisir...

656 - ART OF NOISE
Quatre superbes musiques avec un petit équalizer, Red Sector, Anarchy UK, Cryptoburners et Kefrens.

508 - CODING EXHIBITION # 8
Un méga pack de démos renversantes !!! Toutes excellentes, des musiques et du graphisme plein la vue !

413 - RSI MEGADEMO 1/2
Il s'agit là d'une superbe réalisation réunie sur deux disquettes et contenant huit parties, chacune d'entre-elles représente une véritable prouesse technique... Une méga démo qui doit absolument figurer dans toutes les collections.

414 - RSI MEGADEMO 2/2
La seconde disquette de cette fabuleuse méga-démo.

398 - HAM JONATHAN HUE
Cinq fantastiques digitalisations en 4096 couleurs... Comme vous n'en avez sûrement jamais vues ! Tout d'abord digitalisées sur station SUN et ensuite transférées sur Amiga ces digitalisation sont d'une qualité hors du commun. Vraiment exceptionnel.

477 - DIGITAL CONCERT
Des tas de morceaux de musique mixés et enchaînés. 12 mn 40 s en continu.

210 - WALKER II DEMO (1 Mo)
Le premier volet était superbe, mais alors là... c'est du jamais vu, un hélico style "Tonnerre de feu" attaque un AT-AT en plein Chicago de nuit. Graphismes époustouflants. Nécessite 1 Mo.

120 - BEDROOM OLYMPIAD
Sans doute des disquettes les plus sollicitées de ce catalogue... Il s'agit d'une disquette "porno-animée" avec pour le cas présent un concept d'intéractivité à l'aide d'un joystick... Bien entendu tout cela est réservé aux plus de 18 ans !

346 - DEFINITIVE JARRE SHOW
Retrouvez vous à Dockland pour vivre en maxi-colors les méga-concerts de Jean-Michel Jarre. Le tout accompagné d'une super musique, de qui donc ?

321 - TRAITEMENT D'IMAGES
Utilitaires permettant de retravailler vos fichiers images (filtres, transferts... etc).

621 - DUNGEON MASTER HINTS
Une disquette pleine d'astuces et de renseignements pour les passionnés du jeu Dungeon Master...

469 - PORNOTIQUE # 2
Toujours plus... Une image pleine à craquer d'images à réserver à un public averti et agé de plus de 18 printemps...

579 - SCANNED PICTURES
Un très beau slide... Les images ont été scannées sur un scanner très professionnel... Qualité impressionnante.

546 - BODEAN'S BODACIOUS 10
La saga continue... pour notre plus grand plaisir... Du porno en 4096 couleurs... pour les plus de 18 ans.

608 - FRAXION HORROR MOVIE
Un slide show de sketches animés dans le style massacre à la tronçonneuse...

Rendez-vous au mois de janvier, avec plus de 250 nouveautés PDS... Nous vous promettons un début 91 exceptionnel...

Indiquez dans les cases ci-dessous les numéros des disquettes que vous souhaitez commander...

BON DE COMMANDE
A renvoyer avec votre règlement à :
PDS FREE LINE
7, rue de Coursic
64100 BAYONNE
TEL. : 59.59.39.65

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL :

VILLE :

Nombre de disquettes :

Prix unitaire : 15 francs

Option envoi en recommandé - OUI - NON -
Si OUI rajouter 15 francs.

Montant total à payer :

Signature :

A500-HD Plus SÉRIE II™

La Nouvelle Génération...

IMPACT Série II

**8 Mo de RAM,
Disque dur SCSI,
MiniSlot d'extension
L'avenir de votre A500 est en jeu!**



Contrôleur haut de gamme
La même technologie de pointe VLSI et tous les avantages du système FAAASTROM™ qui équipent déjà les nouveaux produits GVP Série *II* pour l'Amiga 2000.

Prêt pour l'avenir
Tous les signaux du bus d'extension de l'A500 sont accessibles au travers d'un "Mini-Slot" prévu pour de futurs modules d'extensions très attrayants - la seule alternative intelligente à l'ancienne méthode hasardeuse du *Pass-Through*.

Fiabilité
Un ventilateur interne vous assure une longue utilisation sans problèmes. Une alimentation électrique robuste évite de surcharger celle de votre A500. GVP ne joue pas avec la qualité et la fiabilité!

Extension mémoire
L'A500-HD+ est extensible à 8 Mo de RAM en interne à l'aide de modules de mémoire SIMMs faciles à installer.

Caréné pour la course
Un boîtier en plastique moulé s'adaptant parfaitement aux lignes de votre A500. Look et fonctionnalité : un nouveau standard pour les périphériques de l'A500!

Disque dur dernière génération
Equipé en interne des nouveaux disques durs de 1 pouce d'épaisseur ; disponibles en capacité de 40 à 100 Mo.

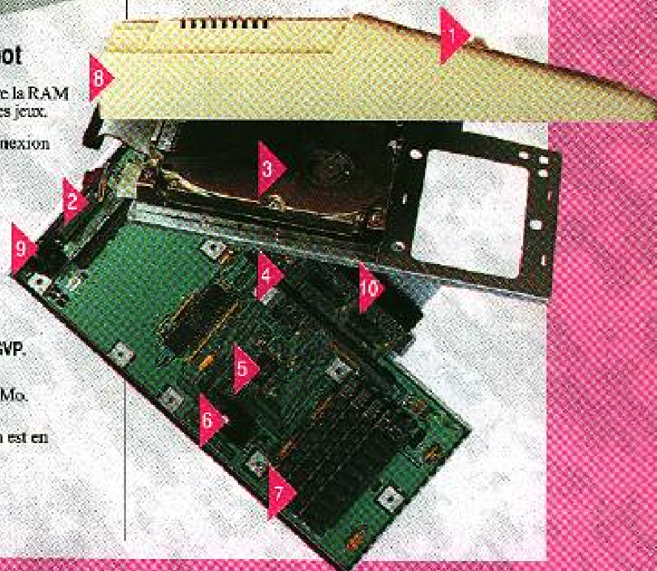
Performances
Des taux de transfert Disque dur-Mémoire qui n'ont jamais été atteints sur un A500.

Il faut le voir pour le croire
Demandez à votre revendeur CIS/GVP de vous le montrer, vous allez craquer !

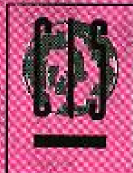
***Gratuit:** Jusqu'au 31 décembre 1990*
2 Mo de RAM installés d'origine

Un coup d'oeil sous le capot

1. **Interrupteur de mémoire**: désactive la RAM pour une compatibilité totale avec les jeux.
2. **Port SCSI externe**: permet la connexion de 7 périphériques SCSI.
3. **Disque Dur 1" installé en usine**: de 40 à 100 Mo.
4. **"Mini-Slot"**: pour de futures cartes d'extension.
5. **Circuit VLSI conçu par GVP.**
6. **Logiciel SCSI FAAASTROM de GVP.**
7. **Extension RAM interne**: Jusqu'à 8 Mo.
8. **Ventilateur interne**: la climatisation est en standard!
9. **Entrée de l'alimentation électrique.**
10. **Connecteur 86 broches renforcé.**



GVP



Les produits GVP sont distribués en France par CIS
571 cours de la Libération, 33400 TALENCE - Tel: (16) 56 374 378 - Fax: (16) 56 040 895